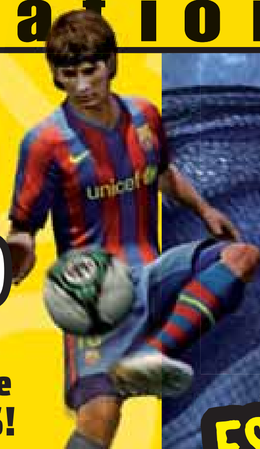
A SOLI 2,99 EURO

La rivista per PLAYSTATION più venduta in Italia! #58

Anno V - N° 10 (58) • Ottobre 2010 • Periodicità: mensile
Rivista + Guida € 2,99
Rivista + Play Generation Plus n° 11 a € 6,99 in più



Play generation



REPORTAGE

FISCHIO D'INIZIO

Abbiamo provato le versioni definitive dei nuovi FIFA e PES!

ESCLUSIVO

MOVE: LE PRIME RECENSIONI!

Tutti i dettagli sul nuovo controller Sony e sui giochi del lancio!

SPECIALE

TUTTI I MANGA DA GIOCARE

Da Naruto a Soul Eater, e ancora Ken, Bleach, Dragon Ball...

REPORTAGE



CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW

Una serie leggendaria torna per sfidare Devil May Cry!

ESCLUSIVA ASSOLUTA!

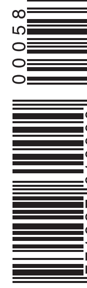
BATMAN ARKHAM CITY

Il paladino di Gotham esce dalle ombre e svela la sua nuova, incredibile avventura!



SPECIALE PLAYSTATION STORE

La guida pratica per giocare sulla tua PS3 senza sborsare un euro!
E in più: i migliori contenuti scaricabili, la guida all'acquisto e tanto altro!



Pagina mancante (pubblicità)


PAGINA 32


PAGINA 18


PAGINA 14

SPECIALE. FIFA 11 vs PES 2011.
I due colossi del calcio iniziano la sfida per la nuova stagione: dopo aver giocato qualche partita, ti raccontiamo le strategia che adotteranno.

REPORTAGE. Manga.
Manga e anime influenzano il mondo videoludico... scopri nelle nostre pagine i migliori titoli "a fumetti"!

REPORTAGE. Castlevania Lords of Shadows.
Una saga mitica che ritorna su PS3 con un'avventura all'altezza della sua fama. Stavolta, però, made in Europe.

SOMMARIO #58


PAGINA 10

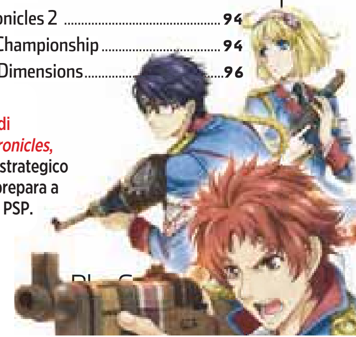
IN COPERTINA Batman: Arkham City
PlayGen visita gli studi di RockstEady per vedere personalmente il seguito di una delle avventure più belle del 2009.

Play generation

EDITORIALE
CAVALIERI OSCURI E PALLINE LUMINOSE

Per tutto il resto del paese (e in buona misura del pianeta) il periodo natalizio si apre ufficialmente l'8 dicembre. Per il mondo dei videogiochi, invece, non è più così da molti anni. Per noi videogiocatori il Natale arriva infatti a ottobre e prosegue per tutto novembre, mesi nei quali si concentra il grosso delle uscite nominalmente natalizie. Perciò, per quanto quando leggerai queste righe sarà appena la seconda metà di settembre (leggi: fine estate), preparati anche tu ad accogliere lo spirito naSalizio con tutti i giochi in arrivo. Alcuni sono già qui o si apprestano a farlo, come i due simulatori calcistici con i quali la redazione ama ammazzarsi ogni anno, il tanto atteso *Kingdom Hearts Birth by Sleep* per PSP o *Mafia II*. Oppure ancora il nuovo controller Move, che ha dimostrato di essere molto più che un semplice clone del Wiimote di Nintendo e arriva con il suo bel corredino di titoli. Ma passando dall'immediato al futuro prossimo, la cover di questo numero è legata a un'altra grande esclusiva di PlayGen: siamo stati gli unici per l'Italia a vedere a Londra il nuovo *Batman*, e il cagionevole uomo della birra Duff ne ha tirato fuori un gran bel reportage. Due parole, infine, anche sull'allegato di questo mese: una volta tanto non una guida completa a singoli giochi, ma un vademecum su tutto quello che devi sapere per sfruttare al massimo il PSN senza cacciare un soldo. Facci sapere quel che ne pensi scrivendo alla redazione o visitando il nostro forum. Love & peace, gente!

Alessandro Apreda


Il sequel di *Valkyria Chronicles*, stuzzicante strategico per PS3, si prepara a conquistare PSP.

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)



Space Marines sarà un gioco d'azione in terza persona ambientato nell'affascinante universo di *Warhammer 40.000*.

WARHAMMER 40.000 SPACE MARINES | PS3 | AZIONE | THQ | 2011

Space Marines: l'ultimo baluardo dell'umanità

L'UNIVERSO DI "WARHAMMER 40.000" SI PREPARA ALL'ASSALTO FINALE

I giochi di strategia della serie Warhammer esistono ormai dagli anni 80, e rimangono tuttora tra i più amati dagli appassionati di dadi e miniature. Dopo aver esordito con la classica ambientazione fantasy medievale, la serie si è arricchita di uno spin-off fantascientifico noto con il titolo di Warhammer 40.000 (spesso abbreviato in WH40K), destinato velocemente ad affermarsi come uno dei Giochi di Ruolo più popolari di sempre. Se sei un fan del violento e oscuro universo futuristico che fa da sfondo al gioco, avrai certamente familiarità con l'Imperium umano e con le numerose razze aliene con cui è in eterno conflitto.
Pedine chiave per il controllo della galassia sono gli Space Marine, un corpo militare organizzato in Capitoli (piccoli reggimenti autonomi e superequipaggiati). Ed è appunto nei panni di uno di loro che potrai vivere esaltanti battaglie in terza persona nel prossimo *Warhammer 40.000: Space Marines*, combattendo sia con armi da fuoco che in corpo a corpo, al comando di un plotone di quattro personaggi.
Ognuno di questi soldati possiede abilità e armi diverse, che riproducono le varie classi del GdR originale come assalto tattico e devastatori.
Affinché l'azione sia all'altezza delle aspettative, gli sviluppatori, Relic Entertainment (che hanno già lavorato con questa ambientazione su PS2) hanno preso in prestito grafici e programmatori di alcuni dei migliori giochi d'azione che si siano visti negli ultimi anni, come *Gears of War* o *God of War*.
Un altro titolo THQ da tenere d'occhio nel corso del 2011...



Per il momento l'unico Capitolo (plotone) confermato è quello degli Ultramarines, anche se è quasi certo che ce ne saranno di più.

Il tuo plotone di Space Marine sarà composto da 4 elementi. In ogni livello ne controllerai uno differente, che avrà armi e abilità distinte.



Space Marines ricreerà fedelmente il ricco universo di Warhammer 40.000, con tutte le sue peculiarità.



Oltre alle armi da fuoco, potrai utilizzare anche le armi bianche per gli scontri in mischia con orchi, goblin e altri amanti del corpo a corpo.



Il gioco promette un apparato grafico di tutto rispetto, esaltato dai ricchi colori che da sempre esaltano questo universo fantascientifico.



Relic ha eliminato tutti gli elementi GdR che inizialmente aveva intenzione di includere. Speriamo ne abbia aggiunti altri, in compenso...

Il Termometro



SALE

SUPPORTO CON LA "S" MAIUSCOLA

MAG dà una lezione a quegli sviluppatori veloci a produrre costosi pack, ma lenti a correggere errori. Ribilanciate armi e mappe e aggiunte nuove modalità, Zipper ha lanciato una beta gratuita per testare cambiamenti alla struttura di gioco.

COMPRARE RAGIONANDO

Mentre altri produttori scelgono di usare i malefici codici per l'online, e molti lamentano la scarsa originalità dei titoli in uscita, è chiaro che prima di spendere bisogna ragionare. Politiche sbagliate? Giochi poco originali? Porta i tuoi soldi altrove.

PIÙ DI UN WII-CLONE

Siamo sorpresi perfino noi: la line up si espande di promettenti titoli, molti dei quali patchati gratis (l'ultimo è stato *MAG*), e già ora il livello di precisione e i controlli in 3D sono sfruttati in modo incredibile.

SCENDE

FREGA PER NON ESSERE FREGATO

"Quando qualcuno compra un gioco usato noi ci sentiamo fregati". La dichiarazione di Cory Ledesma di THQ, spernacchiato da tutta la Rete, riassume il vero problema dei codici anti-usato: il concetto che, per non farsi fregare, le case debbano fregare per prime i consumatori.

CAPITAN OVVIO ALLA RISCOSSA

Vince Zampella ha dichiarato che "i giornalisti dovrebbero finire i giochi che recensiscono". Nell'indicargli il rubinetto dell'acqua calda gli ricordiamo che sarebbe altrettanto bello se gli sviluppatori finissero i giochi, prima di venderli.

SONY SI PREPARA ALL'ARREMBAGGIO

Prova e riprova, i pirati sono riusciti a "bucare" PS3. La risposta di Sony? Una causa da millemila miliardi contro un rivenditore australiano e (pare) sistemi di sicurezza aggiuntivi. Non farti tentare.



ULTIMA ORA

ANNUNCIO PS3

TEKKEN VS STREET FIGHTER, ROUND DUE!

Oltre al già conosciuto *Street Fighter X Tekken*, alla Gamescom è stato svelato anche *Tekken X Street Fighter*. Giusto un "assaggino", in effetti. Katsuhiro Harada, producer di *Tekken*, ha infatti **mostrato un modello 3D di Ryu realizzato nello stile della saga Namco, vestito per l'occasione con il kimono di Paul Phoenix**. Un assaggio niente male, considerato che il gioco è previsto con calma, dopo *Tekken 7*...



ANNUNCIO PS3

GUERRILLA SI SDOPPIA

Durante la GDC Europe, che ha anticipato di qualche giorno la Gamescom, **Hermen Hulst di Guerrilla ha annunciato la nascita di un altro team interno, che sta per mettersi al lavoro su un progetto tutto nuovo**. Si tratterà di un altro FPS? Lo studio attualmente sta assumendo, per cui PlayGen cercherà di scoprirlo inviando il De Vita come finto grafico in cerca di lavoro...

ANNUNCIO PS3

RESISTERE, RESISTERE, 3 VOLTE RESISTERE!

Durante la conferenza di apertura della GamesCon, **Sony ha annunciato ufficialmente *Resistance 3*. Il gioco è stato svelato con un lungo e spettacolare cortometraggio**, interpretato da attori in carne ed ossa, in cui aleggiava un'atmosfera da survival horror degna di *Left 4 Dead*. Almeno fin quando non sono apparse improvvisamente tonnellate di Chimera e la situazione si è fatta infuocata...







■ *Mass Effect 2* offre una trama di prim'ordine che affronta tematiche di un po' tutti I generi, anche quelle più mature.

MASS EFFECT 2 | PS3 | EA GAMES | AVVENTURA | 2011

Fantascienza da Oscar

IL CAPOLAVORO SCI-FI DI BIOWARE STA PER DECOLLARE ANCHE SU PS3!

Ammettiamolo, l'assenza di una saga come quella di *Mass Effect* su PlayStation 3 era una gran bella lacuna. La serie di BioWare è infatti un capolavoro assoluto, che sposa azione, avventura e GdR in una cornice fantascientifica che non sfigurerebbe di fronte alle grandi saghe come "Star Trek" o "Guerre Stellari".
Mentre eravamo alla conferenza Electronic Arts di apertura della Gamescom abbiamo dunque accolto con un caloroso applauso il filmato con cui sarebbe stata "annunciata una sorpresa per la serie", che poi si è rivelata lo sbarco del capitano Shepard sull'ammiraglia Sony. Il gioco, in arrivo a gennaio del prossimo anno, includerà già di base tutti i DLC usciti finora per le versioni Xbox 360 e PC, sia quelli gratuiti che a pagamento. Sicuramente un bel modo per farsi perdonare del ritardo. Resta da vedere come sarà gestito il problema di aver "saltato" il primo capitolo...



■ È possibile creare personaggi dalle caratteristiche diversissime, che cambiano radicalmente il volto dello stile di gioco.

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON | PS3 | NAMCO | SIMULATORE | 2011

Namco torna a volare alto

TANTE NOVITÀ PER IL GRANDE RITORNO DI *ACE COMBAT*

La gloriosa serie di *Ace Combat* si prepara a rinascere. Namco ha infatti annunciato *Ace Combat Assault Horizon*, titolo con cui – finalmente – dopo svariati episodi per PSP la saga si decide a fare il grande salto su PlayStation 3. Sono ancora scarsi i dettagli rivelati finora, ma dal trailer d'esordio si nota la possibilità di pilotare elicotteri, interessanti meccaniche volte a rendere più concitati i duelli aerei, e una aumentata distruttibilità dell'ambiente. Non mancherà ovviamente una modalità multiplayer online.



■ *Assault Horizon* è in via di sviluppo presso Project Aces, nuovo team interno di Namco formato da specialisti della serie.

BIOSHOCK INFINITE | PS3 | TAKE 2 | SPARATUTTO | 2012

Dagli abissi più profondi ai cieli più blu.

DIMENTICA RAPTURE E PREPARATI A **SPICCARE IL VOLO**!

Dopo la parentesi di *BioShock 2*, episodio rinnegato da più di un fan, Take 2 punta al rilancio della serie di sparatutto/adventure annunciando *BioShock Infinite*, un titolo che sembra già in grado di stupire come l'originale. Chi si sarebbe aspettato infatti di trovarsi in una città sospesa nel cielo, nel 1912? Lo stile poi, ci ha già fatto innamorare di quello che si segnala fin da ora come un potenziale capolavoro.



Nonostante sia parecchio colorato e luminoso, *BioShock Infinite* sembra davvero inquietante.

RATCHET & CLANK: ALL 4 ONE | PS3 | SONY | AZIONE | 2011

Ratchet si fa in quattro!

IL NUOVO EPISODIO DELLA SERIE DI *RATCHET & CLANK* CAMBIA PELLE

A Colonia siamo stati ospiti di Insomiac, che ci ha dato una dimostrazione giocata a quattro di Ratchet & Clank: All 4 One. Dopo tante richieste dei fan, per la prima volta si vedranno agire assieme Ratchet e Clank, ma non solo. A loro, volendo, si potranno affiancare altri due giocatori nei panni del Capitano Quark e del Dottor Nefarious, costretti da una serie di vicissitudini a cooperare con i protagonisti. La tipica giocabilità della serie, fatta di armi e gadget di ogni tipo, rimarrà inalterata, ma verrà declinata nella forma del gioco di squadra. L'esempio più significativo che abbiamo visto riguardava un boss, che poteva essere ucciso unicamente tramite l'azione congiunta: mentre due giocatori mantenevano attivi degli interruttori posizionati ai suoi lati, gli altri avevano il compito di colpirlo.



Assoluto silenzio riguardo il Move, ma viste le meccaniche di gioco, diamo per scontato un annuncio futuro.

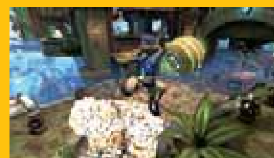


La grafica, già eccezionale negli ultimi capitoli, è ulteriormente migliorata. Sembra di avere davanti un cartone Pixar.

IN POCHE PAROLE

ANNUNCIO PS3

SONY MASCOTTE ALLSTAR GAME



Nuovi dettagli su *Heroes on the Move*. Il titolo sarà composto da una serie di livelli a tema, dal platform allo sparatutto con light gun. **La compatibilità anche con un solo controller Move fa ipotizzare meccaniche molto semplici**. In uscita in primavera.

GIOCO PS3

UN PICCOLO, GRANDE CLONE?

EA ha annunciato *Create*, **un platform che sembra dovere veramente tanto a *LittleBigPlanet*, per struttura e possibilità "creative"**. Grazie a un semplice ma completo editor potrai creare giochi di vario genere e condividerli online. Ovviamente saranno presenti sfide per sbloccare oggetti da usare nell'editor.

DOWNLOAD PS3

MAG SEMPRE PIÙ MASSIVO

Zipper e Sony stanno supportando in modo encomiabile *MAG*: oltre a nuove patch, è in arrivo un DLC con una nuova modalità tutti contro tutti per tre squadre, Escalation, e **una patch per aggiungere il supporto al Move, che renderà *MAG* il primo sparatutto compatibile** con il controller Sony.

ANNUNCIO PS3

RACCHETTE PER TUTTI

Trionfa su PS3 l'accoppiata Move-racchetta: **Sega ha svelato *Virtua Tennis 4*, sviluppato in esclusiva per PS3 con grafica in 3D e il supporto al Move**, mentre Ubisoft porta sulla console Sony Racket Sports, con cinque discipline dallo squash al ping pong.



ANNUNCIO PS3

NUOVI FRONTI DI GUERRA

Mentre Codemasters sfida la fortuna con un seguito del mediocre *Operation Flashpoint*, intitolato *Red River*, **EA annuncia che *Battlefield 3* arriverà su PS3.** Gli acquirenti di *Medal of Honor* potranno partecipare alla beta.

GIOCO PS3

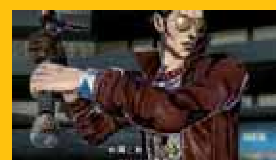
TEMPI LUNGHI PER RAIDEN



Nel corso della conferenza Konami, Shigeonobu Matsuyama ha annunciato che ***MGS Rising* verrà mostrato alla GamesCon... l'anno prossimo**. Il che non depone bene quanto ai tempi di lavorazione del gioco, in arrivo non prima del 2012.

GIOCO PS3

GLI EROI SI MUOVONO



Sembrava destinato a rimanere in Giappone, e invece *No More Heroes*, geniale "taglia e affetta" free-roaming di Goichi Suda, **arriverà all'inizio del prossimo anno in Occidente con pieno supporto del Move**.

ANNUNCIO PS3

LE EDIZIONI PER SVENARSI

Tra l'edizione Signature di *GT 5* (180 euro per scatola di metallo, portafogli in pelle, portachiavi, photobook e modellini), la CODEX di *AC Brotherhood* (90 euro per uno scrigno con DVD, colonna sonora, mappa e artbook) e **la Prestige di *CoD Black Ops* (180 euro per una macchina radiocomandata)** dovrai chiedere un mutuo...



Siamo volati a Londra per partecipare, in anteprima assoluta, alla "premiere" di *Arkham City*, la nuova, spettacolare e attesissima avventura di Batman.

PS3 | AZIONE/AVVENTURA | WARNER BROS INT. ENT. | AUTUNNO 2011

Al pari del suo tenebroso protagonista, *Batman Arkham Asylum* ha molti volti e molti talenti: il titolo dei Rocksteady Studios non è solo un'avventura appassionante e dalle meccaniche raffinate (vedi il profondo ma immediato sistema di combattimento), ma è anche uno dei successi a sorpresa del 2009 e, per finire in bellezza, la più fedele interpretazione dell'essenza di un supereroe mai vista nei videogiochi.

Comprensibilmente, dopo l'immediato successo di pubblico e critica di *Arkham Asylum* (oltre 3 milioni di copie vendute), l'attesa per un seguito è stata da subito altissima: in molti si sarebbero accontentati di un'altra fetta della stessa, ottima torta, e il primo teaser, svelato a sorpresa pochi mesi dopo l'uscita, sembrava lasciare intendere che la strada sarebbe stata proprio quella di capitalizzare il successo con un nuovo capitolo già a fine 2010. Sembrava, appunto... In realtà, lo scherzo in puro stile Joker è riuscito pienamente, e quello che arriverà sugli scaffali nell'autunno 2011 è molto di più di un furbo "more of the same". Per scoprire il bluff e visitare, primi in Italia, la tenebrosa "Arkham City", in una bella mattina di agosto abbiamo fatto un salto negli studi Rocksteady, a nord di Londra, ospiti dei fondatori dello studio, Sefton Hill e Jamie Walker. Tra una tazza di the e una chiacchierata con vari membri del team (già nel pieno della lavorazione, tanto che ci è stato chiesto di evitare di distrarli), abbiamo assistito a una lunga presentazione giocata del titolo nel corso della quale ci sono stati spiegati gli aspetti più interessanti del gioco.

Arkham City prende le mosse

un anno e mezzo dopo il finale (ok: "i finali") del primo capitolo. Risolta la crisi causata dal Venom e dal piano di Joker, Batman torna nell'ombra, mentre i media, manipolati ad arte, acclamano Quincy Sharpe eroe del giorno. Nelle successive elezioni, il direttore del manicomio ha gioco facile nel farsi eleggere sindaco con una campagna basata sulle paure della cittadinanza. La storia, ci spiega il team, non è pensata per riprendere ogni singolo snodo del primo capitolo: alcuni elementi saranno oggetto di semplici accenni, altri verranno sviluppati, mentre alcuni eventi del primo capitolo potran-

Il Cavaliere Oscuro torna su PS3 con il sequel di una delle avventure di maggior successo del 2009.



Nel corso della presentazione, il ruolo di Joker era ridotto a un cameo. Il pagliaccio assassino non sembra passarsela troppo bene (e non a causa del Venom).




Il design del gioco è migliorato notevolmente, e tutti i personaggi principali sono al tempo stesso fumettosi e credibili.

SEMPRE PIÙ IN ALTO!

Nel corso della presentazione, è diventato immediatamente chiaro che Rocksteady non ha intenzione di accontentarsi di riproporre le meccaniche del primo capitolo, per buone che fossero: al contrario, il team ha lavorato su ogni singolo aspetto del gioco, ripulendo, migliorando, persino ripensando alcuni elementi cardine del gioco, dando prova di grande professionalità.

GRAFICA



Stupì per l'eccellente uso dell'Unreal Engine 3, anche se la versione "Incredibile Hulk" del Commissario Gordon, ci fece storcere il naso.

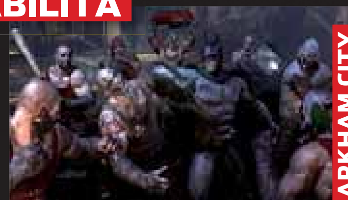


Scenari più vasti, animazioni rinnovate, dettaglio grafico aumentato, più effetti, e una caratterizzazione migliore dei protagonisti.

GIOCABILITÀ



Il mix tra la linearità dell'avventura (condita da una storia intrigante) e la libera esplorazione in cerca di segreti è tuttora irresistibile.



Migliore integrazione tra missioni principali e secondarie, sistema di combattimento arricchito, e un Detective Mode meno "sleale".

SPESSORE



Ottima longevità, e non annoia mai. Le sfide gli donano un po' di "benzina" extra, anche se qualche DLC in più non avrebbe guastato.



L'avventura principale sarà più o meno longeva quanto il primo capitolo, ma l'esplorazione della città sarà più impegnativa.

Quello che arriverà sugli scaffali nell'autunno 2011 è molto di più di un furbo "more of the same".

no essere letti da una nuova angolazione grazie a degli inaspettati colpi di scena. Tra questi, è evidente, ci sarà il lato oscuro del sindaco Sharpe, che conoscerai di certo se hai risolto tutti gli enigmi del primo capitolo. Terrorizzata dall'evenienza che una evasione di massa da Arkham e dalla prigione di Blackgate si possa ripetere, l'amministrazione autorizza Sharpe a portare avanti un piano degno del classico "1997: Fuga da New York": requisiti i quartieri più malfamati di Gotham, il sindaco provvede a scacciare tutti gli abitanti, fa costruire un alto muro di cinta, e riversa nella zona tutta la feccia di Arkham e Blackgate. A gestire questa bomba a orologeria, il misterioso psichiatra Hugo Strange, che i lettori del fumetto consoceranno bene.

La città, che ci viene mostrata dal team con una lunga, soddisfatta panoramica dal tetto di un edificio, è grande circa quattro-cinque volte l'isola di Arkham, ma la "quantità" non è stato il centro dei pensieri degli sviluppatori. In realtà – ci dicono – l'aspetto più importante è stato bilanciare l'ampiezza dell'ambiente con le cose da fare. Nel primo capitolo ogni singolo angolo aveva una sua storia, che veniva raccontata tramite dettagli insignificanti. Volevamo che fosse così anche in Arkham City. Volevamo evitare, insomma, di avere un enorme scenario che "non sapesse di niente". Lanciatosi da un tetto in picchiata, Batman plana attraversando uno scenario magnificamente dettagliato, zeppo di elementi con cui interagire. Atterrato su un basso edificio, Hill procede quindi a mostrare una delle nuove abilità del protagonista, ovvero camminare sul filo. Sarà solo la prima di una lunga serie di novità relative all'interazione con l'ambiente che verranno mostrate nel corso dell'evento. Cambia lo scenario, più ampio e complesso, logico cambiare anche il modo in cui lo si affronta: adesso Batman può darsi un forte slancio in verticale con il rampino per poi planare via, tuffarsi a volo d'angelo da un »


Le regole della neonata "Arkham City" sono semplici: chi prova a fuggire, muore. L'ordine è mantenuto dai mercenari della misteriosa Tyger Corp, assoldati dal sindaco.


Le tecniche stealth adesso includono takedown multipli e sono mediamente più veloci nell'esecuzione, per ovviare al maggior numero di nemici.

SECRET ORIGINS: THE ROCKSTEADY STORY

Mentre ci aggiriamo tra le scrivanie di programmatori e designer, non riusciamo a trattenere la sensazione di trovarci nel mezzo di un clichè da fumetto: quello del supergruppo che irrompe sulla scena dal nulla, conquista il pubblico, e prima o poi si rivela essere composto di criminali in incognito con un piano diabolico. In fondo, parliamo di uno studio nato nel 2004, che nel giro di due-giochi-due è stato proiettato nell'olimpo degli sviluppatori. Basti pensare che, nella classifica 2010 di Develop100, che misura i successi commerciali nel Regno Unito, si sono classificati al 24° posto (per riferimento, Valve è al 22° posto e i Naughty Dog sono al 29°). Qualcuno è stupito che Warner Bros e Eidos-Square Enix se ne contendano il controllo? La realtà, però, è che quello creato da Sefton Hill e Jamie Walker, veterani del settore, è un gruppo di talento che ha avuto le idee giuste al momento giusto. Dopo aver sviluppato *Urban Chaos* per PS2 e Xbox, ci spiegano, per un annetto abbiamo sperimentato un po' con l'Unreal Engine 3 per prepararci al passaggio su PS3 e Xbox 360. Eidos, che aveva appena acquisito la licenza di Batman, ha visto i prototipi e ci ha chiesto di mostrargli qualcosa che potesse funzionare con il personaggio. L'abbiamo fatto, sono rimasti entusiasti dalle idee di base, e nel 2007 abbiamo cominciato lo sviluppo. In seguito ci siamo trasferiti in questo studio, abbiamo allargato il team, e dopo il successo di *Arkham Asylum*, nel febbraio 2010 Warner ha acquisito la quota di controllo delle nostre azioni. Il resto, e anche questo è un clichè, è storia recente.



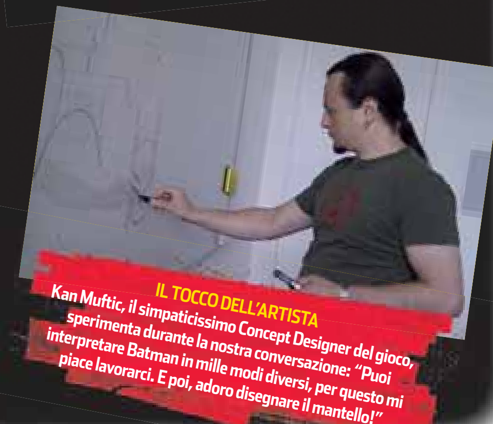
L'ARMADIETTO DELLE MERAVIGLIE
Nella sala riunioni dei Rocksteady, fa bella mostra di sè un armadietto (blindatissimo, purtroppo...) con una raccolta di riproduzioni di Batman nelle sue infinite versioni, molte delle quali autografate dagli autori!



IL TEAM AL LAVORO
Gli studi Rocksteady sono all'interno di una ex fabbrica. Nell'enorme spazio comune lavorano grafici e programmatori, mentre in piccoli studi separati operano i tecnici del suono e i responsabili del motion capture.



SE NON REGGI IL CALORE, NON STARE IN CUCINA...
La pressione è un elemento con cui Jamie Walker ha imparato a convivere: "c'è sempre qualcosa che ti tiene in tensione: con Arkham Asylum era quella di lavorare con un'icona, ora è quella di creare un sequel all'altezza".



IL TOCCO DELL'ARTISTA
Kan Muftic, il simpaticissimo Concept Designer del gioco, sperimenta durante la nostra conversazione: "Puoi interpretare Batman in mille modi diversi, per questo mi piace lavorarci. E poi, adoro disegnare il mantello!"

Cambia lo scenario, più ampio e complesso, e di conseguenza cambia anche il modo in cui lo si affronta: in *Arkham City* avrai a disposizione numerose nuove abilità per spostarti tra tetti e i vicoli di Gotham.

tetto per fermare la caduta all'ultimo momento col mantello (stordendo gli sfortunati che dovessero fargli da materasso), e persino salire sulle corde tese con il bat-cavo. Parlando di quest'ultimo, gli sviluppatori danno prova del loro buon senso confermando che fin dall'inizio del gioco, il Cavaliere Oscuro sarà equipaggiato di diversi gadget del primo capitolo che potrà potenziare in nuovi modi. Non possiamo che concordare con Hill quando ci spiega che far partire il giocatore da zero, viste le premesse, non avrebbe avuto senso. D'altro canto, non mancheranno nuovi gadget, come l'analizzatore audio con cui Batman, in diverse scene, riesce a introdursi nelle frequenze della polizia o in quella del programma radio di Jack Ryder per carpire fondamentali dettagli su come proseguire nell'avventura.

Dove non arriva la tecnologia, ovviamente, Batman può arrivare in altri modi, più o meno diretti: appollaiati sul cornicione di un palazzo, sentiamo un gruppo di criminali raccolti attorno al fuoco vantarsi delle proprie malefatte e parlare del più e del meno (alcune discussioni sono esilaranti), rivelando informazioni preziose per le missioni secondarie. Una veloce analisi con la nuova funzione del Detective Mode rivela che si tratta di complici schedati di Due Facce, in mezzo ai quali si nasconde un informatore dell'Enigmista. Vale la pena scendere a fargli una visitina... Nel corso della rissa che ne segue, abbiamo modo di apprezzare le nuove mosse e schivate che hanno arricchito il già eccellente sistema di combattimento di *Arkham Asylum*: oltre a nuove combo e schivate, Batman può usare "al volo" i gadget durante la rissa (piazzando gel esplosivo durante una capriola o addirittura su uno dei malviventi). Lasciamo in piedi l'informatore per fare due chiacchiere con lui. Se isolati, questi loschi figuri possono essere presi per la gola (no, non con un dolcetto...) per estorcergli informa-



Nonostante il look "noir" dei primi art diffusi da Rockstar, il gioco vanta un'estetica più vibrante rispetto al primo capitolo.



Nel corso della presentazione, le meccaniche delle rivalità tra bande non sono state chiarite, ma sembra che avranno una certa importanza.

I combattimenti contro i "boss" erano tra i pochi punti deboli del primo capitolo. Il team ha assicurato maggiore attenzione in proposito.





DOMANDE SENZA RISPOSTA

Come tutti i "first look", ovviamente non sono mancate domande cui non abbiamo avuto risposta. Anche se, come spesso capita, i "no comment" sono spesso una risposta di per sé...

Ci sarà una modalità Cooperativa?

Dopo aver notato che le abilità di movimento e combattimento di Catwoman sembrano pensate per riprodurre quelle di Batman, chiediamo se magari, anziché Robin, toccherà alla sinuosa ladra aiutare l'uomo pipistrello. "Non è un aspetto di cui parleremo oggi", ci viene risposto.

Si potrà guidare la Batmobile?

Essendo i redattori dei vecchiacci nostalgici, non possono fare a meno di ricordare le curve a gomito prese con il rampino nella versione Amiga del primo Batman. Possiamo sperare in qualche sezione di guida? La risposta è un imbarazzato "no comment".

Sarà compatibile con il Move?

Vista la possibilità (non particolarmente comoda, in verità) di dirigere i batarang via Sixaxis nel primo capitolo, abbiamo ipotizzato qualche funzionalità aggiuntiva per il Move, e ci è stato risposto "le possibilità del Move sono sicuramente interessanti, ma al momento non abbiamo annunci in proposito".

zioni riguardanti il loro padrone. La soluzione degli enigmi è solo una delle missioni secondarie che dovrai affrontare lungo tutto il gioco, ci spiegano. Durante una scena, abbiamo modo di vedere i criminali scappare davanti a un telefono che squilla: nella città-prigione si è diffusa la leggenda che chi risponde al telefono muore. Il motivo lo scopriamo subito: dall'altro capo della linea c'è Mr. Zsasz, e la sua cattura ti terrà impegnato a lungo. Un altro personaggio che ti procurerà più di un grattacapo è il bizzarro Calendar Man, che incontriamo poco dopo rinchiuso in una cella: i suoi indovinelli basati sul calendario, promettono, saranno perfidi, e terranno conto della data settata su PS3. Speriamo solo non diano problemi in fase di traduzione...

> **L'uscita, prevista per l'autunno 2011, sembra lontanissima. Ma abbiamo la certezza che varrà la pena di attendere.**

Guidati da Alfred (che almeno all'inizio del gioco farà le veci di Oracolo, misteriosamente scomparsa), ci facciamo strada tra i tetti e i vicoli fino all'ex tribunale, il covo di Due Facce. Il criminale, appena sbattuto dentro, ha deciso di terrorizzare la popolazione carceraria con una esecuzione pubblica: a fare le spese della sua strana idea di "pubbliche relazioni" è una vecchia conoscenza, che esordisce nel cast in una posizione poco simpatica. Legata a testa in giù, Catwoman sta per essere calata in una vasca di acido quando Batman, dopo aver disarmato i cecchini sui tetti, si lancia in mezzo alla folla radunata. Le risse, dice Hill, arriveranno a coinvolgere molti più nemici: prima che la nostra irruzione scatenasse una fuga generale, abbiamo contato una quarantina di malviventi. Salvata la bella criminale, la breve, maliziosa conversazione che ne segue viene interrotta dal proiettile di un cecchino dalla risata familiare: trovare il punto d'origine dello sparo è la prima occasione che avrai di usare il nuovo sistema di analisi della scena del crimine. Nel corso del primo gioco, questi momenti erano piacevoli, ma non troppo integrati nella storia: nel sequel, promettono gli sviluppatori, le capacità investigative del "più grande detective del mondo" avranno più importanza, e in generale, tutti gli elementi del gioco verranno "mescolati" meglio, in modo da rendere l'esperienza di gioco ancora più fluida e piacevole. Lasciamo Londra più ansiosi di come siamo arrivati. Se l'attesa per dare un primo sguardo al gioco è stata così pesante, adesso l'uscita, prevista per l'autunno 2011, sembra lontanissima. Ma abbiamo la fondata certezza che varrà la pena di attendere, per tornare tra le strade di Gotham.

Tecnicamente, il titolo è già ora impressionante, grazie al maggiore dettaglio e a degli effetti di luce potenziati e a nuove animazioni.

Il Detective Mode è stato opportunamente depotenziato: adesso non sembra più un cheat mode travestito da gadget.

IL GRANDE RITORNO DI UNA LEGGENDA

Castlevania - Lords of Shadow -

Le forze del Male hanno le ore contate. La storica saga di ammazzavampiri rinasce su PlayStation 3 grazie alla collaborazione tra Hideo Kojima e il team spagnolo Mercury Steam.

PS3 | AZIONE/AVVENTURA | KONAMI | 7 OTTOBRE

Konami ha un ricco portfolio di saghe leggendarie, tra cui spicca, per longevità e numero di appassionati, quella di *Castlevania*. Il primo episodio fu pubblicato nel 1986 per Famicom Disk System e MSX2 (e distribuito in Europa con il titolo di *Vampire Killer*) e, da allora, sono stati prodotti una trentina di capitoli (inclusi remake ed escursioni in altri generi, come il picchiaduro o le macchine da pachinko), alcuni dei quali rimasti inediti in Europa. Si tratta di una saga che è riuscita a sopravvivere nel corso di tre decadi, ma che non ha ancora completato con successo la transizione alle tre dimensioni. Questo, almeno, fino ad ora... Da quanto abbiamo potuto vedere, infatti, *Lords of Shadow* si appresta a essere consacrato come il miglior *Castlevania* in 3D della storia. Gran parte del merito va attribuito allo studio madrileno Mercury Steam che, sotto la supervisione di Hideo Kojima in persona, sta ultimando la più importante produzione ludica dell'industria spagnola, con un budget stimato di circa venti milioni di euro.

Un'avventura tutta europea

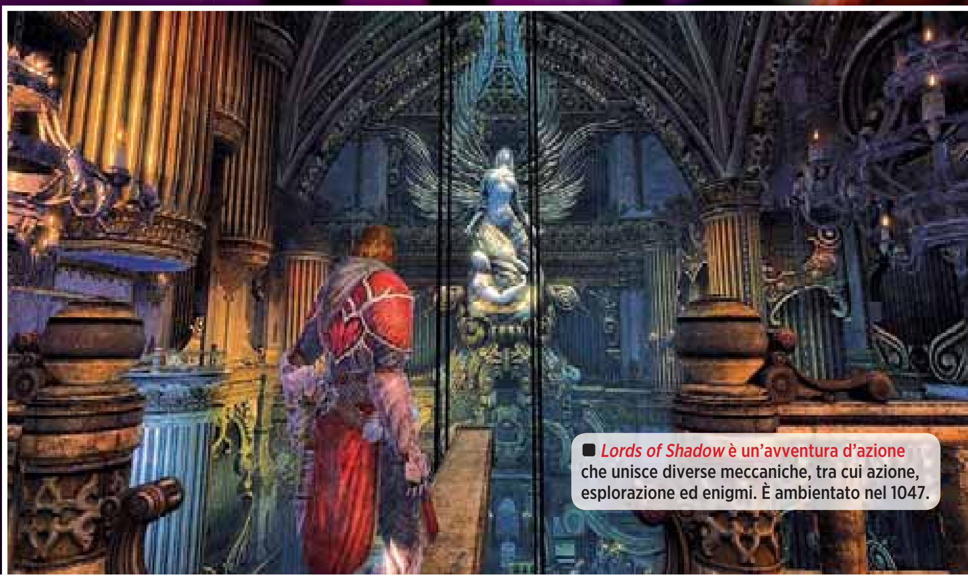
Non è la prima volta che questa software house di Madrid collabora con un grande artista. Per realizzare il loro precedente titolo per PlayStation 3, Jericho, avevano lavorato al fianco di un maestro dell'horror come Clive Barker. In questo caso, tuttavia, grava su di loro una responsabilità enorme. Una situazione che non sembra spaventare questi ragazzi, pronti a ripagare l'attesa con una produzione che recupera lo spirito e l'iconografia dei primi episodi, inserendoli in un'avventura d'azione in grado di rivaleggiare con i migliori esponenti del genere. Come da tradizione per la serie, *Lords of Shadow* è ambientato in epoca medievale, in un'Europa centrale intrisa di cupi elementi fantasy. Il protagonista è Gabriel Belmont, un cavaliere della Confraternita della Luce, un ordine impegnato a proteggere gli innocenti dalle forze del Male. Al di là del suo incarico e del suo illustre cognome (i Belmont sono la dinastia di ammazzavampiri da sempre protagonista della serie), a spingere Gabriel nella sua crociata contro il Male sono anche motivazioni strettamente personali. La sua amata, Marie, è stata uccisa, e l'unico modo per salvarne l'anima è riunire i tre frammenti di una maschera leggendaria, strappandoli ai tre "Signori dell'Ombra" a cui fa riferimento il titolo.Inizia così un viaggio nell'orrore che ti porterà ad attraversare ambientazioni di vario tipo, gran parte delle quali ispirate agli scenari storici della saga, come villag- »



Da Madrid all'inferno

Lo studio spagnolo Mercury Steam ha collaborato con Hideo Kojima per la creazione del gioco, forse una delle produzioni Made in Europe più interessanti di quest'anno.

Erik Alvarez è il direttore dello sviluppo del gioco.



Lords of Shadow è un'avventura d'azione che unisce diverse meccaniche, tra cui azione, esplorazione ed enigmi. È ambientato nel 1047.

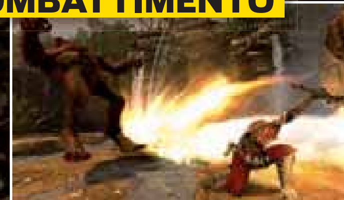
Sulle orme dei classici

Sebbene i suoi creatori preferiscano evitare i confronti, è difficile non notare punti di contatto tra *Lords of Shadow* e i principali rappresentanti del genere, primo fra tutti *God of War*. Lo sviluppo del gioco è stato condotto con particolare riguardo agli elementi caratteristici della saga, tra cui scenari, nemici e armi. Non manca il tocco personale di Mercury Steam, che ha instillato in *Castlevania* la propria passione per l'horror a tinte forti.

SISTEMA DI COMBATTIMENTO

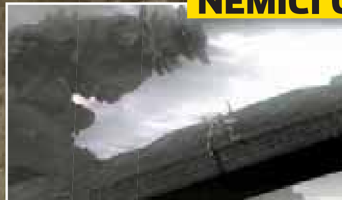


GOD OF WAR Ha reinventato il genere mescolando combattimenti, enigmi, platform e quick time event.

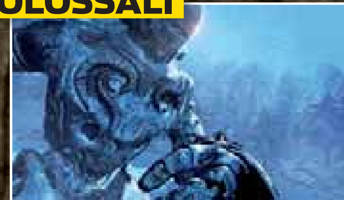


LORDS OF SHADOW Riprende diversi elementi di *God of War*. E non è per nulla un difetto.

NEMICI COLOSSALI

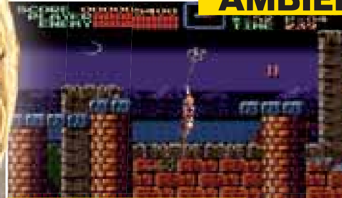


SHADOW OF THE COLOSSUS Un capolavoro PS2 in cui abbattere gigantesche creature arrampicandosi sul loro corpo.

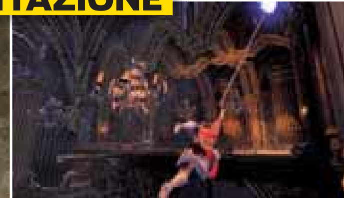


LORDS OF SHADOW Anche qui dovrai avere la meglio su enormi titani arrampicandoti fino ai loro punti deboli.

AMBIENTAZIONE

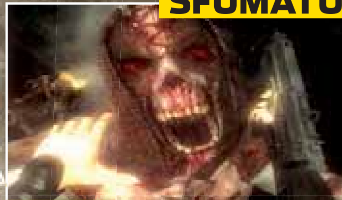


SAGA DI CASTLEVANIA Forte di una tradizione lunga quasi 30 episodi, la serie ha maturato un'atmosfera dallo stile unico.



LORDS OF SHADOW Rispetterà l'essenza e l'iconografia della serie, riproponendone armi e scenari più rappresentativi.

SFUMATURE HORROR



JERICHO Il precedente titolo di Mercury Steam è uno sparatutto cruento e graficamente esplicito, in pieno stile Clive Barker.



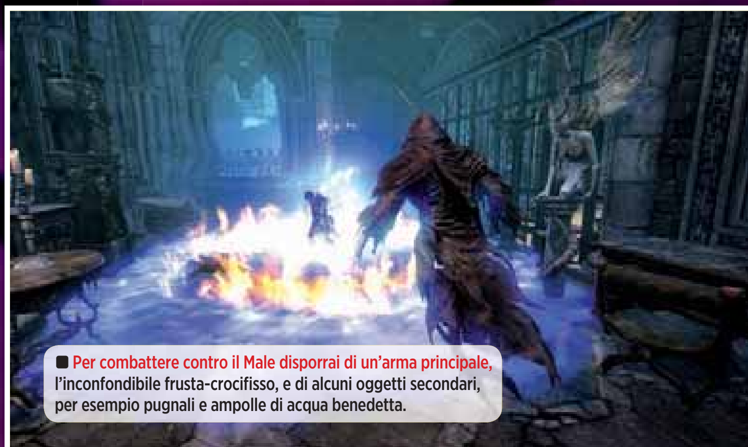
LORDS OF SHADOW Senza toccare simili livelli di "gore", *Lords of Shadow* appare comunque più cupo dei precedenti *Castlevania*.

Gabriel Belmont si scontrerà con le forze del Male per salvare l'anima della sua amata, Marie.

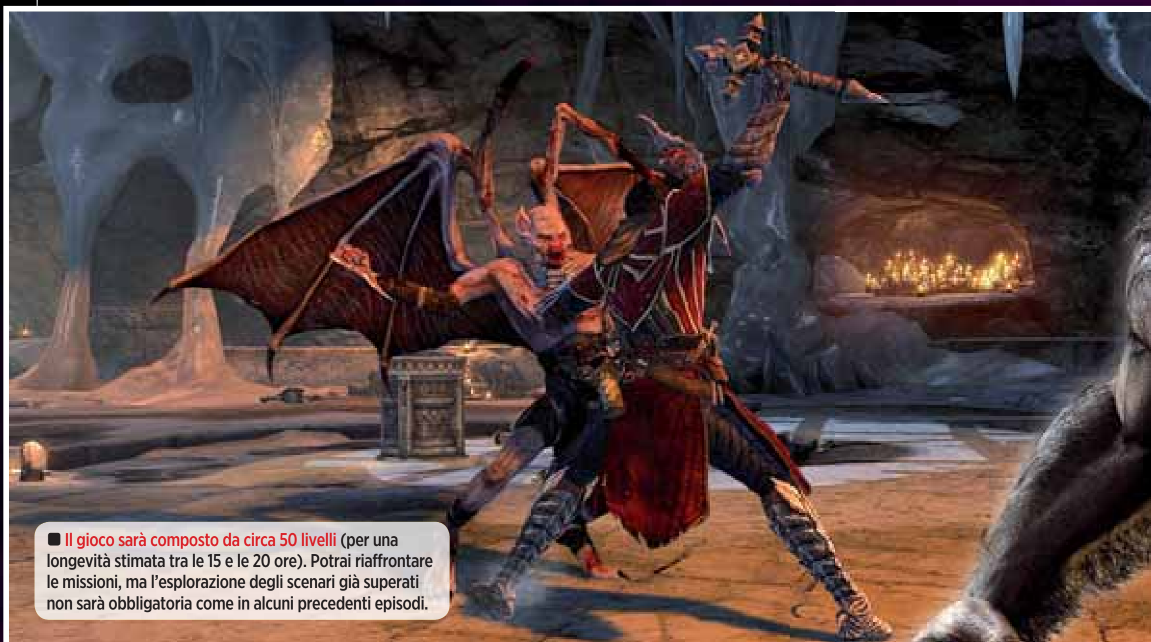
***Lords of Shadow* si appresta a essere consacrato come il miglior *Castlevania* in tre dimensioni della storia.**



Le schiere nemiche includono ragni giganti, troll, negromanti, licantropi e, ovviamente, vampiri (alcuni dei quali illustri, come Carmilla).



Per combattere contro il Male disporrai di un'arma principale, l'inconfondibile frusta-crocifisso, e di alcuni oggetti secondari, per esempio pugnali e ampolle di acqua benedetta.



Il gioco sarà composto da circa 50 livelli (per una longevità stimata tra le 15 e le 20 ore). Potrai riaffrontare le missioni, ma l'esplorazione degli scenari già superati non sarà obbligatoria come in alcuni precedenti episodi.







gi, foreste o la torre dell'orologio. Naturalmente, il castello di Dracula rivestirà un ruolo di primo piano, e la sua esplorazione occuperà circa un terzo dell'avventura, composta complessivamente da una cinquantina di livelli. Potrai riaffrontare le zone già attraversate per scoprirne tutti i segreti e potenziare Gabriel, ma il cosiddetto "backtracking" non sarà parte integrante della struttura di gioco, come avveniva ad esempio in Symphony of the Night, proprio per questo ribattezzato dai fan "Metroid-vania".

Un viaggio dell'orrore tra gli scenari storici della saga: villaggi, foreste e il castello di Dracula, la cui esplorazione occuperà un terzo dell'avventura.

Una produzione di alto profilo

Così, armato della sua frusta-crocifisso e di armi secondarie come pugnali o ampolle di acqua benedetta, Gabriel dichiarerà guerra a licantropi, troll, negromanti, ragni giganti, lupi e... vampiri, ovviamente. Il sistema di combattimento è simile a quello di *God of War*, con due tipologie di attacco, la possibilità di apprendere nuove combo e di finire gli avversari tramite la pressione di una sequenza di tasti. Disporrai inoltre di due magie differenti, con le quali guarire le ferite o potenziare gli attacchi. Particolarmente suggestivi risultano i combattimenti contro i titani, creature gigantesche su cui dovrai arrampicarti in modo simile a quanto avveniva in *Shadow of the Colossus*. *Lords of Shadow* non propone solo combattimenti. La struttura di gioco dedica ampio spazio agli enigmi e soprattutto all'esplorazione, incentrata sull'uso della frusta per scalare verticalmente gli scenari. Mercury Steam, d'altra parte, ha voluto realizzare un'avventura d'azione che fosse in grado di rivaleggiare con i migliori esponenti del genere, sia ludicamente che tecnicamente, senza però rinunciare ai tratti essenziali della serie. Gli altissimi valori produttivi sono confermati anche dal punto di vista audio, con l'evocativa colonna sonora di Oscar Araujo e la partecipazione di attori di caratura internazionale come Robert Carlyle (la voce di Gabriel) e Patrick Stewart (Zobek, il tuo mentore). L'inedita collaborazione iberico-nipponica sembra aver instillato nuova linfa vitale in una serie da lungo tempo cristallizzata nel passato. Ma oltre che un motivo di orgoglio per la scena videoludica europea, *Lords of Shadow* è prima di tutto uno dei titoli più interessanti del prossimo autunno.

Castlevania su PlayStation

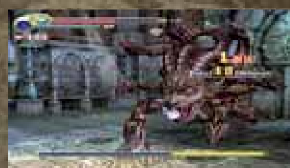
Con quasi trenta titoli suddivisi su più di quindici sistemi differenti, era praticamente impossibile che non ci fossero episodi della saga dedicati alle console Sony. Konami ha prodotto due capitoli per PSone (il primo dei quali, *Symphony of the Night*, è un capolavoro senza tempo), due sfortunati approcci al 3D per PS2 e, infine, un delizioso remake portatile di *Rondo of Blood*, al cui interno si celano due extra imperdibili: l'originale in versione PC Engine CD e il summenzionato *SotN*.



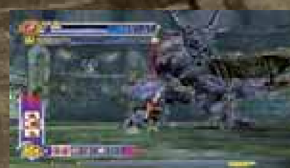
SYMPHONY OF THE NIGHT
Uno dei più importanti episodi della serie (per molti il migliore), pubblicato per PSone e Sega Saturn nel 1997.



CASTLEVANIA CHRONICLES
Rivisitazione PSone di un gioco creato per l'home computer Sharp X68000, messa in ombra da *SotN*.



LAMENT OF INNOCENCE
Nel 2003 la saga debuttò su PS2 con una discutibile grafica 3D e una struttura di gioco poco ispirata.



CURSE OF DARKNESS
Secondo episodio PS2, del 2005. Le novità, come l'evocazione di demoni, non ne risollevarono le sorti.



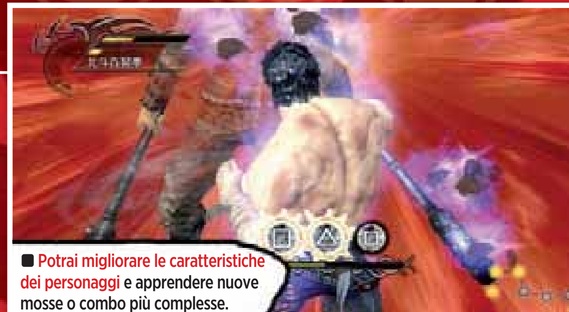
THE DRACULA X CHRONICLES
Remake per PSP di *Rondo of Blood*, arricchito dalla presenza del gioco in versione originale e dello storico *SotN*.

Pagina mancante (pubblicità)

VIVI SULLA TUA CONSOLE I MIGLIORI...

...ANIMANGA!!!

Guerrieri invincibili provenienti da un altro pianeta, anime tormentate alla ricerca dell'amata, miti di una civiltà ormai in rovina e ninja che dentro di sé racchiudono possenti demoni. Tutti eroi che hanno saputo appassionarti su carta, e che ora si preparano a invadere la tua console!


Potrai migliorare le caratteristiche dei personaggi e apprendere nuove mosse o combo più complesse.


Kenshiro dovrà utilizzare le sue tecniche per sopravvivere in un mondo ostile e sconfiggere centinaia di avversari.


La trama ricalca fedelmente quella del fumetto.

THE FIST OF THE NORTH STAR KEN'S RAGE



Un agghiacciante scenario apocalittico, bande di spietati criminali e sangue a fiumi… Cosa chiedere di più?

PS3 | TECMO KOEI | AZIONE | 5 NOVEMBRE

Le meccaniche e lo stile di *Dynasty Warriors* si fondono con l'ambientazione e i personaggi di uno dei manga più celebri di sempre. Pensata per i numerosi fan della Stella di Hokuto, l'opera ultima di Tecmo Koei ripercorre il viaggio di Kenshiro alla ricerca della sua amata: un'epopea intrisa di rabbia e desolazione, sviluppata su sabbiosi paesaggi post-bomba e costellata di nemici da far "esplodere" con tecniche micidiali. In ogni livello dovrai portare a termine diversi obiettivi, come radere al suolo una muraglia di lance o trarre in salvo alcuni sopravvissuti, mentre con un'impressionante e violentissima sequenza di combo eliminerai gli avversari a schermo per raggiungere infine gli imponenti boss finali. Nella Storia controllerai uno degli otto personaggi disponibili, tra cui Rei, guerriero di Nanto in grado di fare a fette i suoi nemici, o Mamiya, che combatte armata di balestra. Non mancano modalità di gioco aggiuntive e un sistema di evoluzione che consente di apprendere nuove tecniche, ma l'aspetto grafico desta non poche perplessità.




Nella Storia potrai controllare fino a otto diversi personaggi. Quattro, invece, le modalità di gioco.

IL MANGA ORIGINALE

Buronson e Tetsuo Hara pubblicarono il loro capolavoro tra il 1983 e il 1988, realizzando 245 episodi raccolti in 14 volumi (o 27, a seconda dell'edizione). In seguito furono prodotti lungometraggi, serie animate e persino un prequel cartaceo.
Anche in Italia Kenshiro è stato un fenomeno di culto, soprattutto negli anni 80 e 90.





Naruto torna su PS3 carico di novità: Online, più di 40 lottatori, una modalità Storia inedita...

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 2

Sono già trascorsi due anni dall'ultima avventura di Naruto su PS3. Ma l'attesa non è stata vana...

PS3 | NAMCO BANDAI | PICCHIADURO | NOVEMBRE

I ragazzi di CiberConnect2, creatori dei più celebri videogiochi su Naruto, hanno fatto tesoro dei suggerimenti ricevuti: quello che stanno confezionando sembra essere un titolo davvero solido e perfettamente a misura di fan! Come già gli ultimi capitoli per PS2 e PSP, anche *Ultimate Ninja Storm 2* trarrà spunto dalla serie "Shippuden", ancora incompleta e ambientata dopo i tre anni di allenamento del protagonista. Il gioco includerà più di 40 lottatori, ti permetterà di sfidare in Rete avversari di tutto il mondo e presenterà una modalità Storia ampliata e rinnovata, simile a quella vista in *Ultimate Ninja 5*: potrai esplorare popolose città e terre selvagge, visitare negozi e campi di allentamento o scontrarti con giganteschi boss. Nella modalità principale avrai a disposizione tre personaggi, ovvero Naruto, Sasuke e Jiraiya, ognuno dei quali vivrà i diversi eventi secondo il proprio punto di vista. Grande attenzione è stata riservata anche allo sviluppo di nuovi jutsu e tecniche speciali, con un sistema di combo ancora più complesso e sequenze interattive zeppe degli ormai classici "quick time event". Le 18 arene sono completamente distruttibili e aggiungono maggiore profondità agli scontri, grazie alla disposizione su più livelli e alla possibilità di modificare o bruciare il terreno con colpi particolari. Anche questa volta dovrai gestire al meglio le barre di energia e potrai contare su due personaggi di supporto, in grado di difenderti nei momenti critici o di eseguire attacchi combinati, mentre alcune carte ti sveleranno le tecniche a disposizione del tuo avversario. La grande fedeltà alla trama originale e un comparto grafico di prim'ordine lo rendono uno dei migliori tie-in che ci sia mai capitato di provare. Tienilo d'occhio, perché promette faville!



Questo capitolo si ispira alla serie di Shippuden, con un Naruto ormai adulto. Il gioco sembra molto fedele alla trama del manga.



IL MANGA ORIGINALE

"Naruto", opera prima del mangaka Masashi Kishimoto, fu pubblicato per la prima volta nel 1999. In Giappone sono usciti più di 50 volumi, risultato che ne fa il quinto manga più popolare di tutti i tempi, dopo mostri sacri come "One Piece", "Dragon Ball" o "Slam Dunk". Nel Sol Levante come in Italia hanno avuto enorme successo anche la serie animata, i film, gli spin-off e gli innumerevoli gadget prodotti.



NARUTO SHIPPUDEN KIZUNA DRIVE

Il ninja arancione detta legge anche su PSP.

PSP | NAMCO BANDAI | AZIONE | 2011

Naruto torna sul portatile Sony con il seguito di *Akatsuki Rising*, un'avventura intrisa di azione e impreziosita dal multiplayer per quattro giocatori. Uscito in Giappone nel luglio scorso, *Kizuna Drive* ti porterà ad affrontare le più temibili creature dell'universo di Kishimoto, come la Volpe a Nove Code. La speranza è che vengano risolti i problemi del suo predecessore.

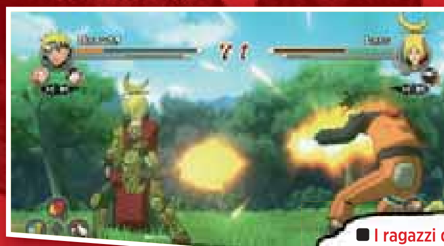




Non mancano i classici QTE, mentre grande spazio è stato riservato ai combattimenti contro i boss.



Nel corso del combattimento i personaggi potranno trasformarsi o sfruttare tecniche segrete.





I ragazzi dello Studio Pierrot, autori dell'anime, hanno disegnato gli scenari del gioco.

ULTIMATE NINJA STORM 2 INCLUDERÀ PIÙ DI 40 LOTTATORI, TI PERMETTERÀ DI GIOCARE ONLINE E PRESENTERÀ UNA MODALITÀ STORIA AMPLIATA E RINNOVATA.



In modalità Storia potrai scegliere tra il doppiaggio inglese e quello giapponese. Un classico...

PSP | SONY | PICCHIADURO | DA ANNUNCIARE

BLEACH: HEAT THE SOUL 7

Prende il via la settima stagione della caccia agli Hollow.

Uscito da pochissimo in Giappone, il settimo capitolo della saga firmata Eighting prosegue sul sentiero tracciato dai suoi predecessori e ripropone i classici combattimenti zeppi di supercolpi, attacchi combinati e sequenze cinematografiche, studiate per mettere in luce le tecniche più spettacolari. La grafica in cel shading e la rinnovata modalità Storia sembrano rendere giustizia al manga di Tite Kubo, ma a sorprendere è soprattutto il numero di personaggi controllabili: addirittura 84! Agli immancabili Ichigo, Rukia, Sado e Ishida, presenti ognuno in diverse versioni, si aggiungono nuovi arrivati come Allon, Stark o Harribel, mentre per la prima volta nella serie è stata introdotta la possibilità di giocare in quattro. Torna anche la modalità Missione, marchio di fabbrica della saga fin dal terzo capitolo, che ti costringerà ad affrontare i combattimenti più famosi soddisfacendo particolari condizioni. A quanto pare, infine, verranno inserite anche misteriose battaglie contro boss giganti. Incrocia le dita, però: la distribuzione in Europa è tutt'altro che scontata.



Il nuovo capitolo della serie introduce nuovi personaggi e una modalità per quattro giocatori.



Per sferrare gli attacchi più letali dovrai caricare la barra dello Spirito o sfruttare il tuo compagno.

IL MANGA ORIGINALE

Creato nel 2001 da Tite Kubo e tutt'ora in corso di pubblicazione, "Bleach" ha riscosso grande successo sia in Europa che in America. La serie animata deve ancora essere trasmessa in Italia.





In *Raging Blast 2* saranno presenti più di 90 lottatori, senza contare le trasformazioni.



Tra le (gradite) novità, un'inedita modalità Storia e un comparto grafico migliorato.

I problemi alla telecamera che affliggevano *RB* sembrano finalmente risolti.



DRAGON BALL RAGING BLAST 2

Il primo *Raging Blast* non ti aveva convinto del tutto? Namco Bandai ci riprova, e sembra che stavolta abbia fatto centro!

PS3 | NAMCO BANDAI | PICCHIADURO | NOVEMBRE

I problemi con la telecamera e il roster ridotto all'osso avevano impedito a *Raging Blast* di fare breccia nel cuore dei fan ma, si sa, il passato è passato. Il secondo capitolo della serie, previsto per la fine dell'anno, sembra in grado di sciogliere qualsiasi dubbio e cerca di affermarsi prepotentemente come il miglior *Dragon Ball* disponibile sulla piazza. Forte di 90 personaggi e 40 scenari ricchi di elementi distruttibili, il gioco presenta una grafica estremamente pulita e propone un'inedita modalità Storia, ribattezzata "Galaxy", sulla quale è stato mantenuto stretto riserbo. Tornano i combattimenti "What if?", che ipotizzano situazioni mai raccontate nel manga originale, e anche gli immancabili scontri online. A detta degli sviluppatori, inoltre, il gioco girerà stabilmente a 60 fps. Che sia la volta buona?

IL MANGA ORIGINALE

Già celebre per aver creato il mitico "Dr. Slump", Akira Toriyama realizzò la saga di "Dragon Ball" tra il 1984 e il 1995, raccogliendo consensi in ogni parte del mondo. Vennero prodotti 42 volumi a fumetti, cartoni animati, OAV, videogiochi e gadget di ogni genere. Anche in Italia il successo di Goku dura ormai da vent'anni.



DRAGON BALL TENKAICHI TAG TEAM



Oltre ai combattimenti uno contro uno sono stati inclusi scontri per quattro giocatori, esclusivamente in modalità Ad Hoc.

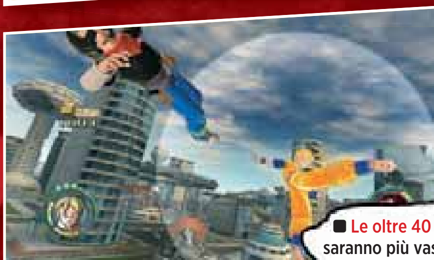
Una nuova sfida "portatile" attende Goku e compagni: è iniziata l'era del combattimento a squadre!

PSP | NAMCO BANDAI | PICCHIADURO | OTTOBRE

Quest'anno anche PSP riceverà la sua razione di "Dragon Ball", con un titolo che recupera lo stile dei *Budokai Tenkaichi* ma che introduce per la prima volta combattimenti tra quattro lottatori. Ripercorrerà le prime fasi della serie "Z" e includerà più di 70 personaggi, accessori per personalizzare il tuo guerriero e la possibilità di dare ordini al tuo compagno di squadra nelle partite in singolo.



È stata annunciata una nuova modalità, "Raging Soul", che ti permetterà di personalizzare le tecniche di alcuni personaggi.





Le oltre 40 arene disponibili saranno più vaste e includeranno elementi distruttibili.

L'AUTUNNO 2010 SEGNA IL RITORNO DI GOKU E COMPAGNI SIA SU PS3 CHE SU PSP, CON DUE TITOLI RICCHI DI LOTTATORI E NUOVE MODALITÀ.



Raging Blast 2 presenta modelli più "solidi" e con un cel-shading meno marcato rispetto a *RB*.



Il gioco include anche una puntata "perduta" dell'anime, riprodotta con qualità eccezionale.

PSP/PS2 | NAMCO BANDAI | PICCHIADURO | DISPONIBILE

SOUL EATER: BATTLE RESONANCE

Niente divoratori di anime, almeno in Italia. Dovrai accontentarti... dell'anime!

Ancora Namco Bandai, ancora un picchiaduro in cel shading, ancora un titolo che non vedrà mai l'Europa. Uscito nel gennaio 2009 per PSP e PS2, *Battle Resonance* mette l'uno contro l'altro gli impareggiabili studenti della Shibusen, una scuola per "meister" in grado di controllare armi demoniache e raccogliere le anime malvagie disseminate per il mondo. Il gioco è piuttosto classico nelle meccaniche e ti permetterà di scegliere se combattere con un solo lottatore o schierare un party di tre. Al sistema di attacchi base e poteri speciali si unisce questa volta una Barra della Risonanza, che indica il grado di sintonia tra il meister e la sua arma. Quando avrai riempito le tre tacche delle barra vedrai partire una spettacolare sequenza cinematografica, farcita di semplici "quick time event" e in grado di causare enormi danni all'avversario. Non manca infine una modalità Avventura, in cui potrai interpretare il ruolo di Maka Albarn, Black Star o Death The Kid, muoverti per la mappa di gioco e affrontare scontri vincolati da particolari condizioni.



L'anime di "Soul Eater" è appena sbarcato in Italia. Il gioco, invece, resta per ora confinato al Paese del Sol Levante.



Potrai combattere uno contro uno o tre contro tre, oppure affrontare sfide speciali in modalità Avventura.

IL MANGA ORIGINALE

Pubblicato in Giappone a partire dal 2003, il manga è sbarcato in Italia solo lo scorso anno, sotto l'etichetta Panini Comics. L'anime va in onda su Rai 4 dal 2 settembre scorso.





Un GDR che sembra un anime, sviluppato dagli autori di *Dragon Quest VIII*, *Rogue Galaxy* e *White Knight Chronicles*.



La trama e l'ambientazione avranno un ruolo di primo piano e porteranno la firma dello Studio Ghibli.

© LEVEL-5 Inc.



Le meccaniche sembrano quelle di un classico GdR, con l'alternanza tra scontri ed esplorazione.

NI NO KUNI: SHIROKI SEIHAI NO JOÒ



Un bambino incontra un folletto, il videogioco incontra l'anime, Level 5 incontra Miyazaki. E la magia è dietro l'angolo...

PS3 | LEVEL 5 | GDR | 2011

Quella di *Ni no Kuni* è una storia strana. Nel 2008 Level 5 e Studio Ghibli annunciarono una sorprendente esclusiva per Nintendo DS, un GDR sognante e poetico reso unico dal tratto inconfondibile di Hayao Miyazaki. Poi, nel giugno scorso, la sorpresa: è in lavorazione anche una versione PS3 del gioco, diversa da quella per portatile e dotata naturalmente di un comparto grafico ben più raffinato. Protagonista di *Ni no Kuni* sarà Oliver, un orfano di 13 anni, accompagnato nelle sue avventure dal "nasuto" folletto Shizuku. Grazie a un libro magico, Oliver può accedere a una realtà parallela abitata da fate, leoni alati e minuscole creature del bosco, e intraprende così un viaggio alla ricerca di un potere in grado di resuscitare sua madre. Nonostante una certa componente action, evidente soprattutto nelle fasi esplorative, il titolo conserva molti degli aspetti tipici dei GdR, come i punti ferita, i turni e persino una mappa del mondo completamente esplorabile. Nel corso dei combattimenti, inoltre, Oliver potrà fare appello a diversi incantesimi e a una nutrita schiera di creature alleate. Interessantissimo.

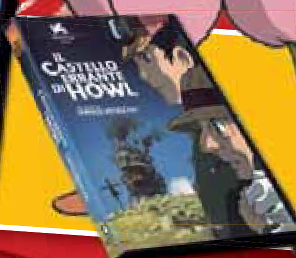
In battaglia, il protagonista Oliver evocherà dal suo libro diverse creature, da gestire poi con semplici comandi.



LO STUDIO GHIBLI

Lo Studio Ghibli fu fondato nel 1985 da Hayao Miyazaki, celebre disegnatore e regista nipponico, autore di capolavori immortali come "Lupin III" o "Conan". Lo Studio ha al suo attivo lungometraggi animati come "Nausicaa della Valle del Vento", "Una tomba per le lucciole", "Il mio vicino Totoro", "La principessa Mononoke" e "Ponyo sulla scogliera".





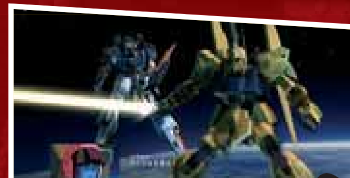


Il secondo capitolo per PSP introduce nuovi personaggi (salendo a quota 22), la presenza di alleati e un nuovo sistema di attacchi aerei.






Tra le novità di *AC* spicca il cosiddetto Burst Attack, un colpo speciale che varia a seconda del pilota a bordo del robot.

IKKI TOUSEN: XROSS IMPACT

Un antico poema epico, un genere semi-dimenticato e... decine di liceali in reggiseno!

PSP | MARVELOUS | PICCHIADURO | DA ANNUNCIARE

Poco conosciuto in Italia ma seguitissimo in patria, "Ikki Tousen" è un manga ispirato al Romanzo dei Tre Regni e mette in scena ragazze succinte e possedute dagli spiriti di antichi guerrieri. *Xross Impact* arriva dopo un capitolo per PS2 ed *Eloquent Fist*, anch'esso per PSP, del quale riprende la grafica in 2D, la struttura a scorrimento orizzontale e l'ottimo sistema di combo. Anche in questo caso i costumi avranno la piacevole abitudine di deteriorarsi durante gli scontri, lasciando le protagoniste seminude...

ANOTHER CENTURY'S EPISODE: R

Ninja, alieni e scolarette hanno fatto la storia del manga, d'accordo. Ma quando arrivano i robottoni?

PS3 | BANPRESTO | AZIONE | DA ANNUNCIARE

Dalla collaborazione tra From Software e Banpresto, autori rispettivamente di *Armored Core* e *Super Robot Wars*, nasce il primo capitolo in HD della futuristica saga di A.C.E., maturata su PS2 e mai uscita (per adesso) dai confini del Giappone. Anche questa volta avrai a che fare con celebri mech giganti, tratti da anime come "Macross Zero" o "Mobile Suit Gundam", e ognuno di essi sarà dotato di particolari abilità. Le meccaniche di gioco ricordano quelle di *Zone of the Enders*, ma è stata inserita anche una modalità Chase ispirata ai classici sparatutto su binari.

DA MANGA A GIOCHI E... DA GIOCHI A MANGA!



PS3/PSP | NAMCO BANDAI | GDR | DA ANNUNCIARE

TALES OF

Namco Bandai ha annunciato tre nuovi titoli della serie *Tales of*. Il primo, *Tales of the World Radiant Mythology 3*, uscirà per PSP e includerà più di 80 personaggi, mentre gli altri due sono previsti soltanto per PS3. *Talef of Grace F* è un remake dell'edizione Wii, con nuovi costumi e finali alternativi, mentre l'ultimo progetto è ancora avvolto dal mistero..



PSP | LEVEL 5 | STRATEGIA | 2011

THE LITTLE BATTLERS

Gli infaticabili Level 5 sono al lavoro su un nuovo strategico, previsto per il prossimo anno in esclusiva PSP. Protagonisti del gioco saranno piccoli robot giocattolo, coloratissimi e realizzati in cel shading. Dovrai collezionarli, personalizzarli con nuovi accessori e schierarli infine sul campo di battaglia. Una serie animata è già in lavorazione.



PSP | NAMCO BANDAI | GDR/AZIONE | DA ANNUNCIARE

.HACK//LINK

.hack è un progetto cross-mediale, ideato da CyberConnect2 e sviluppato attraverso anime, manga e videogiochi per PS2 e PSP. *LINK* chiude definitivamente il ciclo, ripropone la classica struttura da GdR d'azione e segna il ritorno dei personaggi storici della saga. La trama ha già convinto la critica giapponese, ma lasciano perplessi i party ridotti a due elementi.

Play Generation LO ABBIAMO GIOCATO!

IL GIORNO DELL'APOCALISSE SI AVVICINA...

DEAD RISING 2

Mano ai revolver, o alle motoseghe, o agli ombrelloni! Quando i morti torneranno a camminare sulla Terra, ci sarà da divertirsi...

PS3 | CAPCOM | AZIONE | IMMINENTE

Quattro anni fa, Capcom sbalordì i possessori di Xbox 360 con il primo *Dead Rising*, un titolo di natura "zombesca" che poco aveva da spartire con sua maestà *Resident Evil*. Il fotografo Frank West, protagonista dell'avventura e preda prediletta di pazzi e morti viventi, doveva resistere per 72 ore all'interno di un centro commerciale in preda al caos, cercando di scoprire chi si celasse dietro la misteriosa epidemia e portando in salvo il maggior numero possibile di superstiti. L'innovativo utilizzo del fattore tempo, l'inimitabile senso dell'umorismo e la straordinaria quantità di zombie a schermo hanno reso il gioco una delle migliori esclusive per la console Microsoft, ma nonostante gli insistenti rumour il titolo non ha mai raggiunto PlayStation 3 e si è limitato a ricomparire su Wii in versione "riveduta e ridotta". Per fortuna, il seguito promette di superarlo sotto ogni punto di vista...

Tradizione ed evoluzione su PS3

Dead Rising 2 è ambientato in un'altra città, ha un nuovo protagonista ed è stato sviluppato da un team diverso rispetto a quello dell'originale: responsabili del progetto sono infatti i canadesi di Blue Castle Games, che durante il processo di lavorazione hanno goduto della supervisione di Capcom e in particolare di Keiji Inafune, uno dei pezzi grossi della software house di Osaka. Rinfodera lo scetticismo, però, perché nonostante tutte le differenze lo spirito del primo episodio è rimasto intatto.
Le strade e gli edifici di Fortune City, metropoli dichiaratamente ispirata a Las Vegas, saranno lo scenario delle scorribande di Chuck Greene, un ex campione di motocross determinato a recuperare un farmaco, lo Zombrex, che impedisca a sua figlia Katey di trasformarsi in un mostro affamato di cervelli. Sono tra-



Potrai utilizzare oggetti di ogni genere per farti strada attraverso orde di creature assetate di sangue.

Chuck Greene farà di tutto per salvare sua figlia Katey. La piccola deve assumere ogni giorno un farmaco particolare o si trasformerà in uno zombie.



Dead Rising 2 è un gioco carico d'azione in cui dovrai massacrare migliaia di zombie.



Sarà ambientato a Fortune City, una città simile a Las Vegas. Quasi tutti gli abitanti sono stati infettati.

scorsi alcuni anni dal "piccolo" incidente di Willamette, tutti sono consapevoli dei rischi del contagio e la popolazione si è ormai abituata a convivere con gli zombie. Viene persino mandato in onda un programma televisivo, intitolato "Terror is Reality", nel quale i concorrenti sono chiamati ad annientare nei modi più originali orde di creature fameliche. Chuck si reca a Fortune City per partecipare a questo concorso, fiducioso di guadagnare abbastanza denaro per pagare il trattamento di sua figlia, ma qualcosa va storto e gli zombie invadono l'intera città. Come se non bastasse, qualcuno ritiene che il responsabile del disastro sia proprio Chuck, e tutta l'area urbana viene posta in quarantena, con l'esercito che si prepara a invaderla per ripulirla nel giro di 72 ore. In questo frangente, che naturalmente non corrisponde al tempo reale, dovrai cercare di dimostrare la tua innocenza e procurare a Katey la sua dose quotidiana di Zombrex.

La chiave è il tempo

Esattamente come nel primo capitolo, lo scorrere del tempo ricopre un ruolo fondamentale nelle dinamiche di gioco. L'avventura si dipana nell'arco di sette capitoli principali, ognuno dei quali suddiviso in quattro episodi, ma non mancano decine di missioni secondarie legate alla liberazione e alla scorta di sopravvissuti. Ogni fase deve essere completata entro un dato limite di tempo, che ti obbligherà a tenere gli occhi incollati sul tuo orologio. La difficoltà si rivela duplice, quindi, perché per riuscire nel tuo intento non sarà sufficiente resistere all'attacco dei morti viventi: basterà esaurire i minuti previsti perché la missione si risolva in un fallimento. Per comprendere appieno questo genere di meccaniche ti basti pensare alla "posologia" dello Zombrex: dovrai somministrare il farmaco a Katey ogni giorno, tra le 7:00 e le 8:00 del mattino. Non un secondo prima, non un secondo »

Dovrai farti strada tra migliaia di zombie, lottando contro il tempo e utilizzando armi di ogni genere.



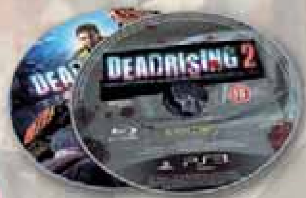
In molte delle missioni secondarie dovrai raggiungere un sopravvissuto e scortarlo nel rifugio, l'unico luogo sicuro presente nel gioco.



Sia i capitoli principali che i sotto-obiettivi devono essere completati entro un tempo limite. Consulta spesso il tuo orologio e non perderti in chiacchiere...

» UN'ORDA DI ZOMBIE IN **EDIZIONE SPECIALE**

L'edizione "Outbreak" di *Dead Rising 2* includerà l'action figure di uno zombie, alta 30 cm e accompagnata da accessori come un cono stradale o la bizzarra testa di Servbot. Saranno presenti anche un DVD con il "making of" del progetto, un libricino sulle armi combinate, il codice per un costume scaricabile e uno sfondo dinamico per PS3. Un'edizione speciale di tutto rispetto, quindi, ma non poteva essere altrimenti: costerà la bellezza di 110 euro.











Potrai metterti alla guida di diversi veicoli. Per ora abbiamo provato una moto e un furgone, ma ce ne saranno molti di più.



Il motore grafico è davvero solido. Mantiene a schermo decine di zombie senza scatti o rallentamenti di sorta.

SPLATTER E UMORISMO



SHOPPING Nei negozi potrai procurati costumi, scarpe, maschere e accessori di ogni genere. Le combinazioni possibili sono praticamente infinite.



SITUAZIONI "PICCANTI" Come già nel primo capitolo, non mancheranno sketch comici e intrecci passionali. Questa volta con la "consulenza" di Playboy...



ARMI MAI VISTE Il gioco permette di usare qualsiasi oggetto come arma. Ombrelloni, manichini e piatti di ceramica daranno luogo a scene surreali.

dopo. Non preoccuparti troppo, però, perché generalmente avrai a disposizione un ampio lasso di tempo e tre preziosissimi slot di salvataggio, mentre nel primo *Dead Rising* si era costretti a sovrascrivere la partita e un singolo errore poteva rivelarsi fatale. L'unico problema è che non potrai indugiare troppo sui momenti intrisi di umorismo nero, che si rivelano il contraltare ideale per le fasi di maggior tensione e che valgono da soli il prezzo del biglietto.
Il vero marchio di fabbrica della serie, tuttavia, è la possibilità di utilizzare le armi più varie per respingere i ripugnanti avversari. Oltre alle classiche bocche da fuoco, le asce o le seghe elettriche, infatti, avrai dalla tua letali gioiellini come gli ombrelli, le pistole ad acqua o i petardi. Ti troverai immerso nelle situazioni più bizzarre e potrai farti strada tra la folla putrescente spingendo a tutta velocità una sedia a rotelle o lanciando piatti da cucina. Il divertimento è assicurato, soprattutto se deciderai di personalizzare Chuck con i bislacchi abiti disponibili nei negozi. Anche in questo caso la scelta varia dai completi alle tute sportive, per scadere poi nel grottesco con giacche alla Elvis Presley, mantelline da supereroe, cappelli da cow-boy e accessori sadomaso. Il gioco si concede infatti diversi momenti piccanti, come dimostrano l'accordo sottoscritto con Playboy e la presenza di immagini tratte dalla celebre rivista.

Armi combinate

Per scongiurare uno dei rischi maggiori in questo genere di giochi, ovvero la ripetitività, è stato inserito un interessante sistema di combinazione delle armi. Cosa accade se unisci una mazza da baseball a una scatola di chiodi? E se leghi una motosega all'estremità di un remo? O forse preferisci fissare dei coltelli alle eliche di un elicottero telecomandato, per poi scaraventarlo in mezzo alla calca di non morti? Potrai creare da solo più di 25 armi combinate, sempre che tu abbia rintracciato gli "ingredienti". Queste ultime saranno anche acquistabili in negozi simili a quello di *Resident Evil 4*. Non tutte si dimostrano efficacissime, ma tendono comunque a usurarsi e han-



Oltre al multiplayer cooperativo è presente una modalità per quattro giocatori. L'obiettivo è annientare quanti più zombie possibile.



In *Dead Rising 2* la sfida è duplice: migliaia di morti viventi e poco tempo per completare le missioni. La tensione è assicurata!



Il sistema di salvataggio è diverso da quello del primo capitolo. Questa volta avrai tre slot, mentre *DR* costringeva a sovrascrivere la partita.


In qualsiasi momento potrai invitare un amico online e cooperare con lui. Il secondo giocatore controlla una versione alternativa di Chuck.

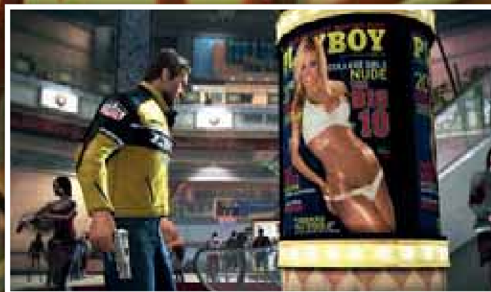


DR2 sarà molto simile al suo predecessore, ma potrà contare su novità come il multiplayer e le armi combinate.

no sempre una durata limitata. Fortunatamente potrai portarne con te un certo numero, che varia a seconda del tuo livello: eliminando gli zombie, completando le missioni e portando in salvo i sopravvissuti otterrai infatti punti esperienza, utili per migliorare le caratteristiche del tuo personaggio. Incrementerai la tua resistenza o la tua velocità, acquisirai più forza per lanciare o trasportare oggetti e apprenderai infine 15 nuove abilità, come il calcio volante o la capriola. Il vero salto di qualità rispetto al predecessore, tuttavia, è dato dalla presenza del multiplayer. In qualsiasi momento potrai invitare un amico a darti man forte nella modalità Storia, soltanto online e controllando una versione alternativa di Chuck. L'idea è particolarmente interessante, perché basterà organizzarsi con il proprio compagno e dare sfogo alla fantasia per scatenare assalti sempre più spettacolari o liberarsi degli psicopatici boss finali in men che non si dica.

Carneficina multiplayer

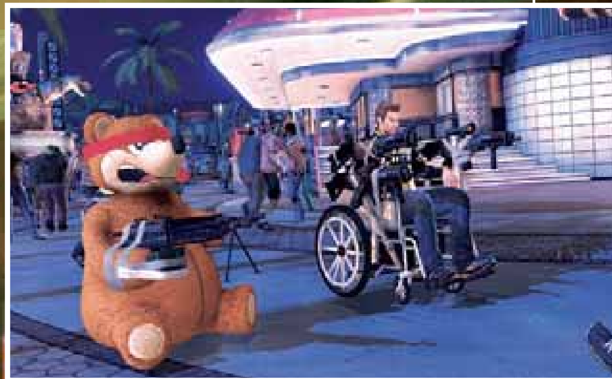
Se cerchi emozioni forti, infine, potrai partecipare in prima persona allo show televisivo "Terror is Reality". Fino a quattro giocatori si affronteranno in una vera e propria gara al massacro, che li vedrà eliminare gli zombie nei modi più surreali: colpendoli con il busto di un manichino per spingerli su una piattaforma cedevole, ad esempio, o investendoli con una moto munita di motoseghe fissate al manubrio. *Dead Rising 2* è un'esperienza kitsch e violenta, impreziosita da una trama sorprendente, da una forte carica action e da tocchi di irresistibile umorismo nero. Per goderne appieno non serve aver giocato il primo capitolo, simile nella struttura ma privo di cooperativa e armi combinate. Noi lo stiamo provando a fondo e non riusciamo più a staccarcene. Per te, invece, manca pochissimo...


Capcom ha firmato un accordo con Playboy e ha inserito nel gioco numerose immagini e riferimenti hot. Sei pronto per le conigliette?


Nei negozi potrai cambiarti d'abito. La personalizzazione del protagonista è l'ideale per giocare in multiplayer.


Non mancano grotteschi boss finali, chiamati "psicopatici". Affronterai un "fan fatal", ad esempio, o due gemelle armate di katana.


Come i classici B-movie, il gioco è violentissimo e indugia sullo splatter più spinto. Cervella e interiora invaderanno lo schermo.



» LE ARMI PIÙ **DEVASTANTI**... ED ESILARANTI

Esattamente come nel primo *Dead Rising*, potrai raccogliere qualsiasi oggetto e utilizzarlo come arma per respingere l'assalto degli zombie. Avrai a disposizione pistole, asce e katana, ma anche ombrelli o vasi da fiori. La grande novità di questo capitolo è la possibilità di combinare alcuni oggetti, creando armi tanto letali quanto bizzarre. A detta degli sviluppatori ne esistono più di 25:


OMAGGIO A WOLVERINE Un paio di guantoni da boxe sono un bel vantaggio. Combinati con chiodi d'acciaio, però, fanno tutto un altro effetto...


PAGAIA LETALE Da sempre, le seghe elettriche sono il peggior nemico dello zombie. Legale a un remo o al manubrio della moto e vedrai scorrere sangue a fiumi.


ELICOTTERO... GIOCATTOLO? In un negozio di giocattoli potrai recuperare un elicottero telecomandato. Pensa se potessi fissare dei coltelli alle pale della sua elica! Beh, puoi...

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

PRIMI CONTATTI CON LE DUE SAGHE CALCISTICHE CHE DA A

LA PARTITA

FIFA 11 vs

LE DUE SQUADRE SONO NEGLI SPOGLIATOI PER GLI
D'INIZIO, MANCA POCO ALL'ENNESIMA SFIDA TRA

LA STRATEGIA DI FIFA 11

La strategia di *FIFA 11* per primeggiare in questo scontro è semplice: sfruttare le solide basi dei precedenti episodi e potenziarle con nuove opzioni e una serie di piccole modifiche pensate per migliorare l'esperienza di gioco.

1 CONTINUITÀ. Tutte le caratteristiche base delle precedenti edizioni.

2 PERSONALITY+. Ogni giocatore si muove e agisce come la sua controparte reale.

3 MODELLI MIGLIORATI. Maggiore fluidità e migliore qualità grafica.

4 CENTRO CREATIVO. L'editor delle squadre e dei giocatori è arricchito da nuove opzioni.

5 EDITOR AUDIO. Possibilità di utilizzare cori ed effetti personalizzati.

6 MODIFICHE NELLA GIOCABILITÀ. Maggior realismo nelle giocate.

7 CONTROLLO AVANZATO A 360°. Controllo totale in ogni situazione di gioco.

8 NUOVI PASSAGGI. Sistema di passaggio più preciso e puntuale.

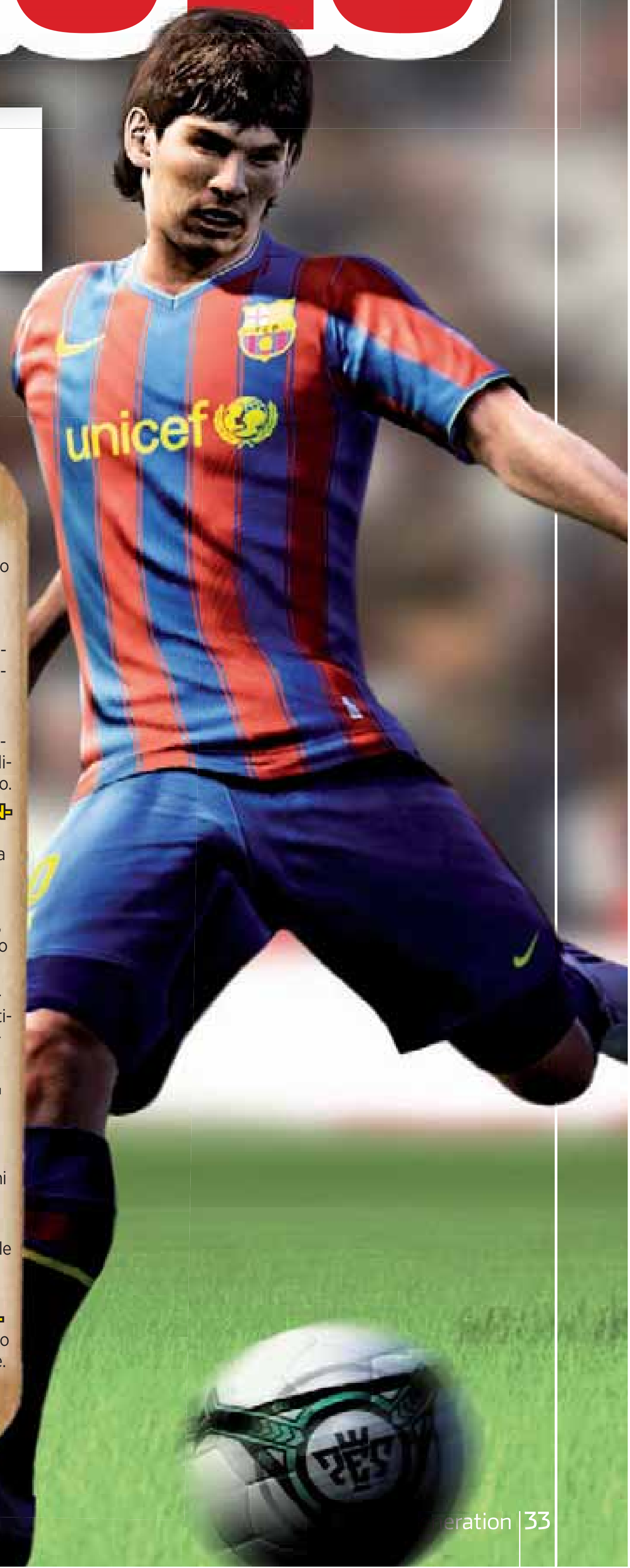


ANNI SI CONTENDONO IL TRONO DELLA CATEGORIA SU PS3.

DEL SECOLO

PES 2011

ULTIMI PREPARATIVI. MANCA POCO AL FISCHIO
DUE CAMPIONI INDISCUSSI: FIFA 11 E PES 2011!



LA STRATEGIA DI PES 2011



Rispetto al passato, *PES 2011* promette un numero di novità rilevanti. Non solo modifiche grafiche, ma anche innovazioni strutturali che dovrebbero incrementare la giocabilità del titolo Konami.

1 LIBERTÀ TOTALE. L'aspetto su cui si è maggiormente lavorato. Più libertà uguale più realismo.

2 BARRA DELLA POTENZA. È possibile decidere che potenza imprimere a ogni giocata.

3 CONTROLLO A 360 . Addio alle otto direzioni, benvenuto al movimento totale.

4 AI DINAMICA. La console modificherà il suo stile di gioco in base alla situazione.

5 NUOVE ANIMAZIONI. Restyling grafico che ha riguardato ogni aspetto di gioco.

6 EVOLUZIONE. Opzioni ed editor arricchiti da nuove funzioni.

7 NUOVE LICENZE. Tra le novità, spicca la Coppa Libertadores.

8 MASTER LEAGUE ONLINE. Il più grande torneo di *PES* in modalità online.



FIFA 11 sfrutta le solide basi gettate dai precedenti episodi e le arricchisce con novità strutturali e opzioni di gioco che ne incrementano la varietà.

UN CAMPIONE SEMPRE IN FORMA

FIFA 11

FIFA 11 si presenta all'avvio della nuova stagione con una versione riveduta e corretta, potenziata sotto ogni punto di vista.

Anche quest'anno Giorgio Chiellini, difensore della Juventus e della nazionale, sarà uno dei testimonial della versione italiana di *FIFA*.

CARATTERISTICHE PRINCIPALI DELLA SERIE: Dopo essere approdata su PlayStation 3 con risultati non proprio rassicuranti, la serie di *FIFA* ha subito una netta trasformazione a partire dall'edizione 2009. Oltre ad adattare la realizzazione tecnica alle potenzialità delle console next-gen, il team di EA Canada ha riprogettato la struttura di gioco raggiungendo un livello qualitativo senza pari. Grazie a un sistema di controllo a 360°, al realismo dei contrasti, all'intelligenza artificiale e alle numerose modalità disponibili (tra cui la possibilità di sfidarsi online in incontri 10 contro 10), *FIFA* è diventato un punto di riferimento per gli appassionati del genere.

QUALI MIGLIORIE CI ATTENDONO IN QUESTA EDIZIONE: Come era prevedibile, *FIFA 11* non presenterà alcuna rivoluzione nella meccanica di gioco. Gli elementi che costituivano la struttura base delle precedenti edizioni sono rimasti inalterati, con alcune modifiche nel sistema di passaggio (che garantirà un controllo ancora più preciso) e nella fisica dei contatti tra i giocatori. L'incremento del livello di realismo sarà garantito anche dal Personality+, un sistema che permetterà di riprodurre con estrema fedeltà tutte le giocate e le movenze dei giocatori, sia dei campioni più affermati che dei calciatori meno celebrati.

QUALI NOVITÀ CI ATTENDONO IN QUESTA EDIZIONE: *FIFA 11* offrirà diverse innovazioni, prima fra tutte una modalità Carriera che permetterà di interpretare il ruolo di un giocatore, di un allenatore o di un giocatore/allenatore. Altra novità di rilievo sarà la possibilità di controllare il portiere, con una gamma di comandi che non si limiterà più alla gestione delle uscite o all'esecuzione di rinvii e passaggi. Anche gli editor di gioco sono stati arricchiti, con nuove opzioni tra cui si segnala la possibilità di registrare cori ed effetti sonori.





■ Il sistema Personality+ è stato studiato per riprodurre alla perfezione le peculiarità di tutti i calciatori disponibili nel gioco, prendendo in considerazione sia l'aspetto fisico che le caratteristiche tecniche.

» DAVID RUTTER: IL "MISTER" DI *FIFA*

Inglese trapiantato in Canada, David Rutter è il producer di *FIFA* sin dall'edizione 2009. È grazie alle sue idee che la simulazione calcistica made in EA è passata dal ruolo di comprimario a quella di protagonista del genere.



***FIFA 11* offrirà come da tradizione un'ampia gamma di competizioni: oltre 30 campionati ufficiali, per un totale di circa 500 squadre aggiornate agli ultimi movimenti di mercato.**



■ La modalità Manager offrirà diverse opzioni di gioco. Potrai scegliere di ricoprire il ruolo di giocatore, di allenatore oppure di giocatore-allenatore.



■ Pur senza stravolgimenti, la realizzazione tecnica di *FIFA 11* mostra passi in avanti rispetto ai precedenti episodi sia nelle animazioni che nella definizione dei giocatori.



■ L'intelligenza artificiale è stata potenziata sia per i giocatori che per la terna arbitrale.



PES 2011 segna un evidente cambio di direzione da parte di Konami. Diversi elementi strutturali sono stati riprogettati per garantire un elevato livello di realismo.

UNA STAGIONE ALL'INSEGNA DEI CAMBIAMENTI



PES 2011
PRO EVOLUTION SOCCER

Leo Messi, fenomeno del Barcellona e della nazionale argentina, sarà anche quest'anno uno dei testimonial di *PES.*

***PES 2011* si appresta a scendere in campo con numerose novità tecniche e strutturali. Sarà l'inizio di una nuova era per la saga calcistica Konami?**

PS3, PS2 E PSP | KONAMI | SPORT | 30 SETTEMBRE

CARATTERISTICHE PRINCIPALI DELLA SERIE: Pur meritando sempre valutazioni elevate, nessuna versione di *PES* su PS3 è mai riuscita a raggiungere i livelli qualitativi delle edizioni per PSone e PS2. Per cercare di interrompere questa tradizione e per riuscire a primeggiare nella sfida con *FIFA*, Konami ha deciso di apportare numerose modifiche alla meccanica di gioco. La nuova struttura, incentrata sul realismo, sarà affiancata da una notevole varietà di opzioni che alternerà modalità già note agli appassionati ad alcune interessanti novità.

QUALI MIGLIORIE CI ATTENDONO IN QUESTA EDIZIONE: Tra le numerose migliorie che caratterizzeranno la meccanica di gioco di *PES 2011*, una delle più importanti sarà la presenza di una seconda barra di energia da utilizzare per stabilire la potenza da imprimere ai passaggi. Maggiore precisione nelle giocate, quindi, e maggiore realismo anche grazie a un potenziamento dell'intelligenza artificiale dei giocatori controllati dalla console. La realizzazione tecnica ha subito un notevole lavoro di restyling, evidente soprattutto nelle animazioni, particolarmente fluide e curate.

QUALI NOVITÀ CI ATTENDONO IN QUESTA EDIZIONE: Konami ha promesso che *PES 2011* offrirà diverse novità rispetto alle precedenti edizioni. La Master League Online sarà caratterizzata da una notevole quantità di opzioni e garantirà, a detta degli sviluppatori, un'esperienza di gioco molto più coinvolgente delle classiche sfide uno contro uno. Sul fronte licenze, oltre alle formazioni europee, saranno disponibili alcune squadre sudamericane e sarà possibile affrontare la Coppa Libertadores.



Una delle opzioni più curiose è quella che consentirà di modificare gli stadi. In questo caso, con ritratti di Seabass.



■ Gli appassionati di calcio sudamericano saranno felici per l'inclusione di club reali quali Corinthians ed Estudiantes de la Plata, che si affiancheranno a squadre europee e nazionali.

» SEABASS: LEGGENDA DEL CALCIO VIRTUALE

Shingo "Seabass" Takatsuka è la mente che si cela dietro la saga di *PES*. Dopo un lungo periodo di successi incontrastati, negli ultimi anni si è dovuto scontrare con l'agguerrita concorrenza di *FIFA*.



Il nuovo motore grafico e l'inclusione della barra di potenza per tutte le giocate sono le principali novità di PES 2011. Konami garantisce che la libertà di gioco sarà totale.



■ Tramite alcune semplici opzioni sarà possibile apportare modifiche alla tattica della propria squadra e decidere la posizione in campo di tutti i giocatori.


■ Il comparto grafico ha subito notevoli modifiche. Oltre a una maggiore cura nei modelli dei giocatori, le animazioni sono state completamente rinnovate.



I primi giochi del MOVE sotto esame!

UN'ANALISI DI **TUTTI I TITOLI** DISPONIBILI AL LANCIO

PS3 | CONTROLLER | SONY | DISPONIBILE

Dallo scorso marzo, su Move è stato detto di tutto. E ora è giunto il momento della verità per il nuovo controller Sony...



Gli esordi del nuovo controller Sony non sono stati per niente facili. Tra le definizioni affibbiate al Move, le più comuni erano "Wii-clone", "EyeToy pompato", "cono gelato", per tacere di quelle meno riferibili... Diffidenza in parte giustificata, e inizialmente condivisa anche da PlayGen, ma destinata a svanire man mano che i creatori, il geniale Richard Marks e il giovanissimo Anton Mikhailov, mostravano le applicazioni del controller. La lista dei giochi previsti entro fine 2010, tra quelli patchati e quelli nuovi, comprende circa 30 titoli. Quelli di lancio, però, sono solo cinque: tra questi ci sono titoli che sfruttano Move in modo esemplare, altri divertenti ma più ordinari, e altri ancora dimenticabili. Nelle prossime pagine troverai un'analisi dei giochi destinati a essere i più venduti insieme al controller.

Vale la pena di spendere due parole sui prezzi: le novità da giocare solo con Move costano 39,90 euro, mentre il controller ne costa 40. Nessuno dei titoli sul mercato richiede più di un Move, ma alcuni (*Sports Champions*, il prossimo *The Fight*) guadagnano molto dall'uso di due controller. L'acquisto del NaviCon può attendere, dato che le sue funzioni sono assolvibili da qualsiasi pad PS3. Se il "set completo" (Starter Pack, NaviCon, un gioco) costa circa 120 euro, è anche vero che per giocare titoli aggiornati gratis potrai cavartela anche con 60 euro...

OFFERTE PER TUTTI...

Move è disponibile in diversi pack, in modo che ognuno possa effettuare un acquisto più adeguato ai propri gusti. Da una parte c'è lo Starter Pack (controller Move, videocamera PS Eye e un disco di demo), con un risparmio di 10 euro in confronto all'acquisto dei singoli pezzi. Curiosamente, manca un bundle Move + NaviCon, probabilmente perché Sony vuol tenere la spesa di "ingresso" nel mondo Move più bassa possibile.



Lo Starter Pack include un controller Move, una videocamera PlayStation Eye e un disco di demo. Se non hai una videocamera, questa è certamente la migliore opzione disponibile.

€59,95



Acquisti singoli. Naturalmente, tutti i controller e le periferiche possono essere acquistate separatamente, in caso avessi già una PS Eye.

€39,95 €29,95 €29,95



Genere
SPORT/MINIGIOCHI
Sviluppatore
SAN DIEGO STUDIOS
Produttore
SONY
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 39,99
Testi
ITALIANO
Voci
--
Risoluzione massima
720P
Installazione
--
Giocatori
1-4
Online
CLASSIFICHE
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
IT.PLAYSTATION.COM



Ping pong, tiro con l'arco, beach volley, bocce, combattimento con spada e scudo e frisbee sono gli eventi nei quali potrai competere.



Il gioco riproduce in maniera fedele tutte le tue azioni, compreso ogni movimento del polso per dare effetto in discipline come il ping pong.



Ogni sport offre diverse esperienze, e perfino mosse speciali, nel caso del combattimento con spada e scudo.

LO SPORT SU CONSOLE NON È MAI STATO COSÌ DIVERTENTE

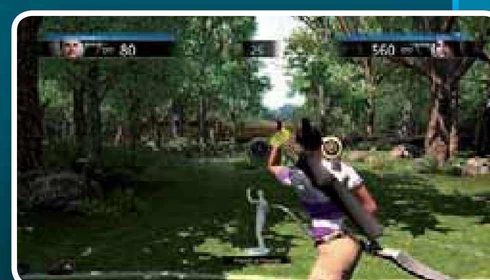
Sports Champions

La "killer application" del Nintendo Wii è *Wii Sports*, una collection di minigiochi sportivi. Sports Champions è praticamente la sua replica su PS3, anche se...

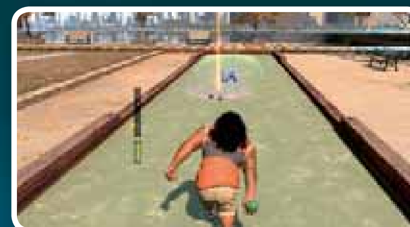
Se c'è un titolo che sfrutta al meglio Move, è *Sports Champions*. Sei discipline sportive (tiro con l'arco, ping pong, combattimento con spada e scudo, beach volley, bocce e frisbee-golf), tutte molto realistiche sia nella resa dei movimenti che nella fisica. Particolarmente impressionanti il ping pong, nel quale la risposta è tanto realistica da risultare a tratti spietata, e la pallavolo, in cui il movimento delle braccia, il tempismo e la posizione fanno la differenza tra un colpo vincente e una figuraccia. La forma, in *Sports Champions*, è sostanza, e la tecnologia è il gioco. Il miglior modo per capire le differenze tra Wiimote e Move è provare frisbee e ping pong su entrambe le console.

Se il Move viene promosso con lode al suo primo esame, il gioco in sé passa con riserva: tra i sei minigiochi mancano ad esempio scelte ovvie come il bowling o la boxe.

Le opzioni offerte, inoltre, consistono solo in campionati dalla difficoltà variabile, sfide, e modalità multiplayer in locale (alcune in split screen, altre a turni). Il vero punto di forza del gioco, ciò che lo rende un acquisto consigliato, è la complessità e varietà di movimenti effettuabili nelle varie discipline (arricchita in alcuni casi dall'uso di due controller), che genera situazioni sempre diverse e divertenti. Si tratta di una tech-demo a pagamento, certo, ma è comunque il gioco per Move più longevo tra i titoli di lancio, e vale assolutamente il suo prezzo.



Se possiedi due Move, potrai praticare il tiro con l'arco o la pallavolo in maniera più realistica.



GIUDIZIO



SFRUTTA IL CONTROLLER? Offre più di qualunque altro la possibilità di testare a pieno il Move, soprattutto con ping pong e golf-frisbee.



PREGI La precisione del Move e la quantità di azioni conseguentemente possibili.



DIFETTI Alcune discipline non sono divertentissime, come le bocce. Manca il multi online.

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
82	80	90	85

VOTO 82

Il miglior titolo per sfruttare il Move e, in ogni caso, un gioco divertente, ottimo tecnicamente e molto longevo.



Genere
PARTY GAME
Sviluppatore
SUPER MASSIVE GAMES
Produttore
SONY
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 39,99
Testi
ITALIANO
Voci
ITALIANO
Risoluzione massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
1-4
Online
NO
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
IT.PLAYSTATION.COM



Tagliare i capelli, pitturare, pilotare un elicottero... Start the Party! offre dieci minigiochi nei quali il Move si trasforma in ogni tipo di utensile.



Nonostante le bombe, *Start the Party!* Non è esattamente "esplosivo"...



Oltre ai 10 minigiochi, ci sono altre prove più brevi, come svegliare un passero con un campanellino.

UNA FESTA... CON POCHI MINIGIOCHI?

Start The Party!

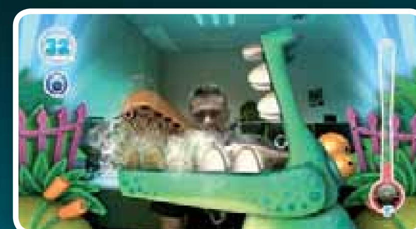
Sulla falsariga di *EyeToy: Play*, *Start the Party!* offre una collezione di minigiochi nonsense nei quali il Move si trasforma in ogni genere di cosa.

Le collezioni di minigiochi sono sempre un'ottima opportunità per verificare le potenzialità di una nuova periferica e *Start the Party!* non fa eccezione. Le prove ti inviteranno a superare ogni genere di situazione: colorare degli oggetti, tagliare i capelli a dei pupazzi, utilizzare un ventilatore per tenere nel nido dei pulcini o colpire dei mostriciattoli con arpioni o racchette. Il divertimento, oltre a quello vero e proprio offerto dal minigioco, sta nel fatto che il Move si trasformerà sullo schermo nell'oggetto che stiamo utilizzando, da un tosatore a un campanellino, rendendo l'esperienza più divertente.

***STP* offre 10 minigiochi principali:** non molti, in effetti, anche se tutte le prove sono ben realizzate e sono divertenti. A questi minigiochi si devono poi aggiungere delle piccole prove che appaiono durante il gioco in maniera casuale durante la modalità multiplayer Festa, nelle quali dovrai fare cose strambe come sventolare la bandiera della pace. Abbiamo potuto vedere sei di queste prove lampo... ma anche così il titolo non offre abbastanza, senza contare il fatto che la meccanica di tutti i minigiochi è troppo semplice, rispetto a quella vista in *Sports Champions*. Positivo è invece il fatto di poter fare istantanee, registrare la voce per personalizzare l'avatar, la modalità multiplayer per 4 giocatori con un solo Move e l'indubbio divertimento che il gioco offre... Carino, soprattutto per i più giovani, ma non durerà molto.



Dipingere sullo schermo o modificare i suoni registrati dagli avversari sono tra le sfide più divertenti.



GIUDIZIO



SFRUTTA IL CONTROLLER? I minigiochi sono semplici e richiedono azioni semplici. Non esprime le potenzialità del controller.



PREGI Le prove sono pulite e rispondono bene. È possibile scattare istantanee e registrare le voci.



DIFETTI Ci sono pochi minigiochi e poche opzioni. Il multiplayer è a turni.

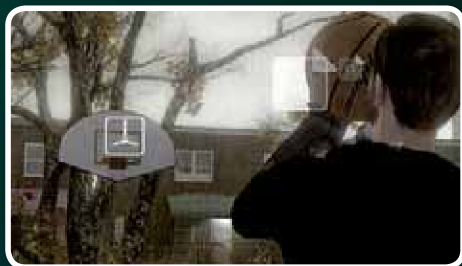
GRAFICA	SONORO	DIVERTIMENTO	LONGEVITÀ
82	84	73	69

VOTO 73

I semplici minigiochi non saranno sufficienti a evitare che tutto il divertimento iniziale scemi in poche ore. Peccato.

E nei prossimi mesi...

Oltre ai giochi che abbiamo analizzato, Move sarà protagonista di altri 30 titoli. Ci sarà di tutto: dai giochi scaricabili a vecchie conoscenze che, aggiornati, diventeranno compatibili per Move. Ecco delle anticipazioni...



PS3 | AVVENTURA | SONY | NOVEMBRE

Heavy Rain Move Edition

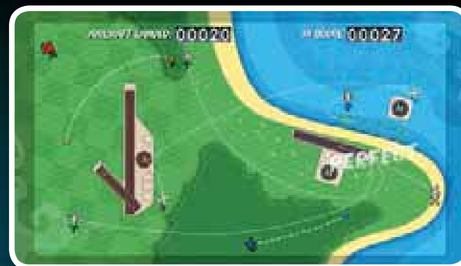
Questa geniale avventura noir verrà riproposta nei prossimi mesi in una versione compatibile per Move, mentre chi ha già il gioco, dovrebbe poter scaricare gratuitamente un aggiornamento. Le azioni di gioco, come combattere o cercare indizi, saranno più realistiche e l'azione più immersiva.



PS3 | MUSICALE | SONY | NOVEMBRE

SingStar Dance

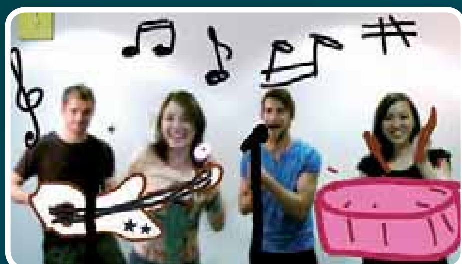
Dopo averti dilettato con le sue molteplici edizioni e i temi scaricabili, il karaoke di PS3 ritorna in una nuova evoluzione che comprende... il ballo. Mentre canti, grazie al controller Move, potrai realizzare coreografie (e potranno anche farlo altri giocatori dietro il cantante!). Si potranno utilizzare uno o due controller Move e una silhouette indicherà la postura da usare in ogni istante.



PS3 | ARCADE | FIREMINT | SETTEMBRE

Flight Control HD

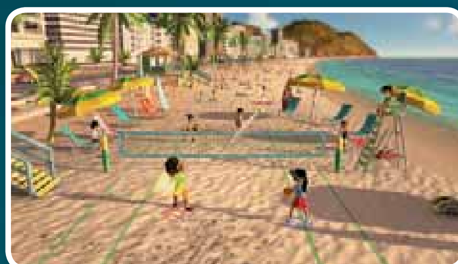
Questo gioco originale ti permette di vestire i panni di un controllore di volo (quelli delle torri di controllo aereo) e avrà piena compatibilità non solo con il Move, ma anche con gli occhiali 3D. Nel gioco, grazie al Move, potrai tracciare le rotte che i velivoli devono seguire affinché non collidano tra loro e facendo in modo che possano atterrare tutti nelle piste giuste. Un concetto semplice, che nasconde però un gioco complesso (e divertente) oltre l'insospettabile....



PS3 | MUSICALE/APPLICAZIONE | SONY | 2010

Beat Sketcher

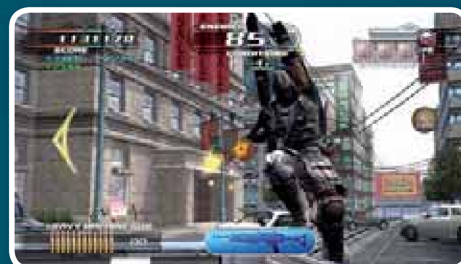
I giocatori dotati di spiccato senso artistico si segnino il nome di questa interessante proposta. Il Move si trasformerà infatti in un pennello con il quale potrai disegnare su schermo le tue tele o qualunque cosa ti venga in mente. Avrai a disposizione molte opzioni e strumenti e, come modalità di gioco, ci saranno prove di disegno e perfino giochi musicali. Il titolo permette di caricare online le tue opere e scaricare quelle degli altri.



PS3 | SPORT | UBISOFT | SETTEMBRE

Racket Sports

Cinque sport "palla e racchetta" si danno appuntamento in questo titolo nello stesso giorno del lancio del Move. Potrai così giocare a tennis, ping pong, tennis da spiaggia, squash e badminton, ognuno con le proprie modalità e tornei e con tanti elementi da sbloccare. Non mancheranno opzioni per partite multiplayer in split screen, 40 "arene" dove competere nei vari sport e un look decisamente meno serio di quello visto in *Sports Champions*.



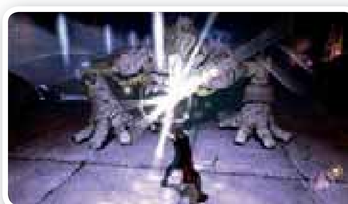
PS3 | ARCADE | SONY | NOVEMBRE

Time Crisis Razing Storm

Gli ormai proverbiali tre fan del genere gioiscano: gli sparatutto con light gun stanno per ritornare su PS3, e il portabandiera sarà ovviamente *Time Crisis* di Namco. Tre giochi della saga saranno inclusi nel disco, insieme a una modalità avventura da giocare anche insieme ad altri sette amici online!

LA NOSTRA PRIMA VALUTAZIONE

Move ci è davvero piaciuto. Il controller funziona perfettamente, rilevando anche il più piccolo movimento con precisione estrema, e nei giochi provati non ha problemi di lag. Il vero problema sono i titoli di lancio: *Sports Champions* è divertente e discretamente longevo... ma si poteva fare di più, e *Start the Party!* non è niente di memorabile. Per fortuna il futuro sembra roseo, grazie a titoli come *Echochrome 2* o *Tumble*, o all'intrigante *Sorcery*.



Sorcery ti trasforma in un apprendista stregone che, bacchetta alla mano, impara a usare la magia.



Tumble è un divertentissimo puzzle game nel quale dovrai impilare blocchi di legno.







Dare a un gioco un'ambientazione bellica contemporanea: uno dei modi migliori per scatenare polemiche...

CONTRO CAMPO

Medal of Honor
alla fine, è solo un gioco

C'è stato un tempo in cui i videogiochi Electronic Arts, e si perdoni il termine, facevano schifo. Non importa che vendessero godzilliardi di copie: nella maggior parte dei casi erano opere del demonio, con controlli improbabili, interfacce irrazionali e un eccessivo amore stilistico per la yankeetudine. Oggi tutto è cambiato. I videogiochi Electronic Arts sono spesso dei degni aggeggi di intrattenimento, e il popolo che giudica ha smesso perlopiù di lagnarsi di controlli, interfacce e disegnini. E un istante dopo ha iniziato a protestare per i contenuti.
Consideriamo il nuovo Medal of Honor, in uscita il prossimo ottobre. Electronic Arts inizia a parlarne con fierezza qualche settimana fa. Ma nemmeno il tempo di annunciarlo, spiegando che sarebbe stato ambientato in Afghanistan, che sui poveri ragazzi di EA piove una scarica di schiaffoni. "Afghanistan? – è il commento standard di politica e stampa – Ma con quale ardire questi giovini si permettono di ambientare un videogioco in un luogo dove i nostri soldati combattono ancora oggi?". La polemica si trascina per giorni, alimentata dall'assenza di notizie per riempire i giornali, ma poi sembra placarsi. Fino a quando, Electronic Arts torna stoicamente all'attacco per promuovere il proprio gioco. Precisamente, raccontando che nella modalità multiplayer i giocatori avranno molte possibilità, tra cui quella di interpretare il ruolo dei talebani. Ovviamente, con l'obiettivo di sparare in faccia ai Marine. Altro giro, altra scarica di schiaffoni. Nemmeno qualche ora dall'annuncio, e già una schiera di opinionisti d'alto bordo scende sul campo di battaglia. "Talebani? – è il commento standard – Ma con quale ardire questi giovini si permettono di far sparare mio figlio ai nostri Marine?".
Insomma, un successo comunicativo su tutti i fronti.
Ma è proprio qui, quando meno te l'aspetti, che gli intrepidi comunicatori di Electronic Arts passano al contrattacco. E sguainano l'artificio retorico definitivo, la difesa con cui sconfiggere qualsiasi voce avversa. "È una polemica legittima - afferma Patrick Liu, produttore del gioco - Ma in fondo non ci stiamo spingendo troppo oltre e non stiamo provocando oltre misura. Alla fine – dichiara fiero - è solo un gioco!". Novanta minuti di applausi. Peccato che, in realtà, fosse lo stesso Patrick Liu ad applaudirsi, convinto di aver detto qualcosa di intelligente. Ma tra chi videogioca con un minimo di cognizione, c'è una vaga perplessità. Tutto questo tempo a raccontarci che i videogiochi devono ambire in alto e poi, alla prima difficoltà, questa gente si trincera dietro a un triste: "Andiamo, è solo un gioco!"? Tutti questi anni a speculare sulle qualità artistico-comunicative del videogioco e poi, quando qualcuno obietta, tutti dentro la propria cuccia, con la coda tra le gambe, a contare i soldi?
La vicenda Medal of Honor, d'altra parte, non è un caso. Pochi mesi fa era successo lo stesso con Six Days in Fallujah, videogioco Konami investito dalle polemiche proprio per la sua ambientazione bellica contemporanea. Un percorso identico, segnato da tre tappe: annuncio, polemica, sviluppatore che afferma che è solo un gioco. E poi chiusura del progetto, ancora prima di uscire.
E torniamo così al discorso iniziale. C'è stato un tempo in cui i videogiochi Electronic Arts facevano schifo. Ma alla fine, solo di controlli, interfacce e disegnini si poteva discutere. Oggi che qualche voce fuori dal coro tenta di raccontarci qualcosa di più, il popolo ha giustamente iniziato a discutere dei contenuti. Peccato che troppo spesso, dall'altra parte della barricata, il carrozzone dei videogiochi annoveri personaggi che non hanno problemi a minimizzare pur di proteggere i propri interessi. A loro, prima poi, andrà spiegato che se vogliono rappresentarci devono evitare di sputare nel piatto in cui mangiano. E che non sempre, per quanto se ne dica, è solo un gioco.

Ivan Fulco



MAFIA II. Romanzo criminale in stile vintage.



KANE & LYNCH 2: DOG DAYS. Azione sfrenata per le strade di Shangai.

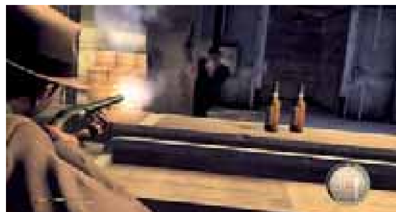


SHANK. Azione, vendetta e devastazione sul PSN

RECENSIONI

Le migliori uscite testate a fondo per te

PlayStation 3



PSP

Errata Corrige: contrariamente a quanto riportato sul numero 56, *Get Fit with Mel B* è sviluppato da Lightning Fish (non Milestone) per Black Bean Games.

IL VIDEOGIOCO BEN COTTO

Di tanto in tanto, se ti concentri troppo sui dettagli, rischi di perderti il quadro generale. Questa splendida massima zen da Baci Perugina è stata ispirata dall'osservazione di un lettore occasionale, espressa in un video su YouTube. Il dubbio in questione era relativo al giudizio espresso nella recensione di *Blur* del numero 55: perchè - si chiedeva il lettore - si critica la grafica del gioco come sostanzialmente insoddisfacente per promuovere poi il gioco nel complesso? Magari, se sei in giro tra queste pagine lo saprai già, ma nel caso, vale la pena di spendere due parole in proposito, partendo ovviamente dal caso specifico: la grafica di *Blur* è sì lercia, ma il gioco è spassoso (anche oltre le aspettative, in effetti). E il secondo aspetto prevale sul primo. Quindi, pur segnalando doverosamente che il gioco non ti riempirà gli occhi di arcobaleni e meraviglia, non possiamo non consigliarlo. Ovviamente non è una legge universale: ci sono titoli in cui è l'eccellenza tecnica a offuscare qualche aspetto non proprio felicissimo della giocabilità, ma il punto è che valutare un gioco non è un atto meccanico. Ci piace spesso pensare ai videogiochi come alle torte (ok: ci piace pensare alle torte e basta): usare ingredienti di prima qualità è importante ma non basta: bisogna curare l'amalgama. A volte ottimi ingredienti "legano" male, in altri casi roba più ordinaria "funziona" in modo insospettabilmente buono, in altri ancora un singolo sapore delizioso copre note meno piacevoli. Prova a valutare le recensioni delle prossime pagine in questo modo, e buon appetito!

Kingdom Hearts ritorna con *Birth by Sleep*, il capitolo più bello della saga... su PSP!

» I nostri voti

Per valutare i giochi utilizziamo una scala da 0 a 100. Ovviamente, più alto è il voto, migliore è il gioco analizzato. Scendendo nel dettaglio...

0-49	50-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Insoddisfacente. Alla larga. Difficilmente troverai roba simile sulle nostre pagine...	**Appena sufficiente.** Solo per fan sfegatati.	**Discreto.** Un gioco decoroso, sia pur minato da difetti evidenti.	**Interessante.** Da provare, e non solo per i fan del genere.	**Molto interessante.** Uno dei migliori giochi del suo genere.	**Sensazionale.** Un titolo da avere, a meno che non odi il genere.	**Capolavoro.** Imprescindibile. DEVE essere tuo a ogni costo.



Questo simbolo indica un prodotto consigliato dalla redazione di PlayGeneration.



Questo simbolo indica un prodotto consigliato da PlayGeneration per il rapporto qualità/prezzo.



Il codice di autoregolamentazione PEGI indica l'età consigliata e descrive i contenuti di un gioco mediante questi simboli:



ETÀ CONSIGLIATA


CONTENUTI DISCRIMINANTI


DROGHE


LINGUAGGIO VOLGARE


SESSO ESPLICITO


PAURA


CONTENUTI VIOLENTI


GIOCO D'AZZARDO



ETÀ GIOCO IN RETE







Genere
AZIONE/AVVENTURA
Sviluppatore
2K CZECH
Produttore
2K GAMES
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 69,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
1
Online
NO
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
WWW.MAFIA2GAME.COM



Mafia II è un'avventura d'azione con una trama appassionante ambientata nell'America anni Quaranta.

BENTORNATO IN **FAMIGLIA**

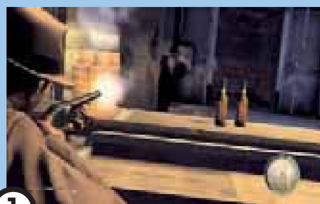
Mafia II

Sul finire degli anni Quaranta, un reduce di guerra cavalca il sogno americano scalando le gerarchie criminali di Empire Bay. Questa è la sua storia.

Di ritorno in America dopo aver combattuto nella Seconda Guerra Mondiale, Vito Scaletta scopre che la sua famiglia è soffocata dai debiti. Dopo un iniziale tentativo di guadagnarsi da vivere onestamente, Vito cede alla tentazione dei soldi facili e inizia la sua carriera ai margini della legalità al fianco di Joe Barbaro, con cui intraprende la propria scalata al mondo della criminalità organizzata di Empire Bay.

È questa la premessa narrativa di *Mafia II*, avventura sviluppata dai ragazzi di Illusion Softworks (ora conosciuti come 2K Czech), già autori del primo episodio del 2002, disponibile anche su PS2. Al pari del predecessore, Mafia II è un'avventura dotata di un'atmosfera curata nei minimi dettagli e di una struttura ispirata a quella di *GTA*, sebbene marcatamente più lineare. A dispetto di una città di ventisei chilometri quadrati di superficie liberamente esplorabile, infatti, le quindici missioni che compongono il gioco concedono poco spazio alla divagazione. Ciascun capitolo è comunque lungo e vario nel suo svolgimento. Gli incarichi che dovrai portare a termine rientrano nella solita "routine criminale", e includono l'eliminazione o la protezione di determinati personaggi, inseguimenti, rapine ed estorsioni. Le missioni possono essere affrontate a piedi o al volante di una delle oltre trenta vetture presenti

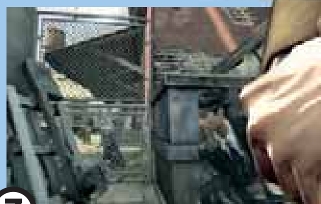
UN APPROCCIO **REALISTICO E NARRATIVO** AL FREE ROAMING



1 **AZIONE.** La maggior parte delle missioni sono incentrate su violente sparatorie. Avrai a disposizione varie armi da fuoco e un sistema dinamico di coperture.



2 **GUIDA.** Potrai spostarti liberamente per la città. Tuttavia, la struttura delle missioni è lineare e non permette di scegliere l'ordine con cui affrontarle.



3 **FURTIVITÀ.** Saranno presenti sezioni in cui dovrai infiltrarti senza essere visto, eliminando i nemici silenziosamente o sorprendendoli alle spalle.

Vito Scaletta e il suo amico Joe Barbaro sono i protagonisti di questa epopea criminale.



Vito Scaletta deve guadagnarsi il rispetto della malavita portando a termine missioni da affrontare a piedi o a bordo di una delle 36 auto disponibili.



Le missioni sono varie, e includono omicidi, inseguimenti, estorsioni e rapine. Talvolta dovrai anche travestirti.



Il controllo delle auto richiede un approccio cauto e paziente. Si tratta pur sempre di pesanti mezzi anni Quaranta...





Gli incarichi che dovrai portare a termine rientrano nella classica "routine criminale", e includono sparatorie, inseguimenti e rapine.

nel gioco, la cui estetica si ispira ai modelli dell'epoca. La medesima attenzione storica riguarda le armi da fuoco, tra cui spicca il mitragliatore Thompson, una vera icona dei gangster americani. In alternativa, puoi difenderti a mani nude, grazie a un sistema di combattimento intuitivo e completo. La novità principale rispetto al primo episodio, tuttavia, è la possibilità di trovare riparo durante le sparatorie, come in *Red Dead Redemption* o Uncharted, a cui si aggiunge un sistema di mira assistita pensato per chi cerca un'esperienza meno impegnativa. I nemici, per quanto dotati di scarsa mobilità e intraprendenza, possono uccidere con un paio di colpi ben assestati, per cui non sono minacce da sottovalutare.

Ciò che colpisce di Mafia II è la sua attenzione per dettagli realistici spesso trascurati dalle altre produzioni di genere, come l'influenza delle condizioni meteorologiche sulla risposta dei veicoli, o l'intransigenza della polizia, che non esiterà a multarti anche solo per un eccesso di velocità. Sarà quindi necessario un periodo di adattamento alla ruvidezza di Empire Bay e delle sue regole, soprattutto se si è abituati a titoli decisamente più accomodanti.

La rigidità della struttura di gioco imposta da 2K Czech è sottolineata dall'assenza di missioni secondarie. Al di fuori della storia principale, Empire Bay offre poche possibilità di svago. Potrai acquistare nuovi abiti, fermarti nei bar o nei ristoranti, rubare auto da elaborare nelle apposite officine, o magari venderle. Non mancano gli oggetti collezionabili, come i 50 numeri della rivista Playboy e i 159 cartelli "Wanted". Si avverte tuttavia la mancanza di qualche minigioco o di altre attività in grado di spezzare »

» UN'AMBIENTAZIONE D'IMPATTO

Il maggiore punto di forza di *Mafia II* è l'affascinante ambientazione, curata nei dettagli, dall'architettura cittadina alla colonna sonora.



OMAGGI CINEMATOGRAFICI. Le sequenze filmate sono degne dei migliori film di genere, ed esaltano la modellazione dei personaggi.



SCENARI. La città è ricca di dettagli e non mancano luoghi-simbolo come la distilleria, la discarica o il mattatoio.



FERRI DEL MESTIERE. Completi eleganti, auto e armi storiche come il mitragliatore Thompson ti caleranno nell'atmosfera dell'epoca.



La polizia è piuttosto pressante: se non ti arrenderai, non esiterà a sparare. L'IA, tuttavia, è poco reattiva.



Il gioco non presenta un'alternanza tra notte e giorno in tempo reale. Ogni missione è ambientata a orari prestabiliti.



La città è liberamente esplorabile fin dal principio, e la sua conformazione muta con il trascorrere degli anni.





Il livello di pressione della polizia varia a seconda del crimine commesso. Le forze dell'ordine possono mettere sotto custodia Vito, il suo veicolo o entrambi. Tienilo presente durante le fughe.



Potrai acquistare vari capi di vestiario. Cambiarti d'abito ti permetterà di seminare la polizia.



Il gioco è doppiato in italiano e i personaggi secondari hanno una convincente cadenza siciliana.



Empire Bay è una città immaginaria ispirata a New York, con quartieri come Chinatown o Little Italy.



Per scassinare alcune porte dovrai utilizzare un grimaldello e superare un semplice minigioco.

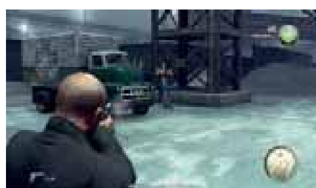
Mafia II offre una rappresentazione cruda e cinematografica del mondo della malavita, in cui la narrazione ha un ruolo centrale.

il ritmo tra un capitolo e l'altro.
D'altra parte, *Mafia II* compensa queste lacune con un'ambientazione avvolgente. La città è disseminata di dettagli che tradiscono un'enorme passione per l'accuratezza storica e culturale. Il gioco si apre sul finire degli anni Quaranta, per poi concludersi in pieni anni Cinquanta. Un cambiamento d'epoca che si riflette sulla metropoli, il cui volto muta con il passare degli anni. Il comparto tecnico è complessivamente soddisfacente. Gli evidenti problemi di fluidità e di pulizia video sono bilanciati da un sapiente uso dell'illuminazione e da un'accorta modellazione poligonale dei personaggi, che mettono in scena sequenze cinematografiche superbamente realizzate.

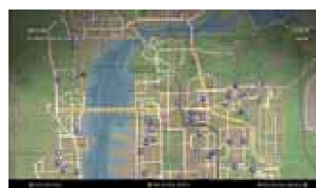
Chi si sentisse tradito dalla mancanza di una modalità multiplayer, di fatto assente, può consolarsi con un contenuto scaricabile gratuito disponibile in esclusiva per PS3. Si tratta di "The Betrayal of Jimmy", che include decine di nuove missioni ambientate a Empire Bay con protagonista un sicario a metà strada tra il Bruce Willis dei tempi d'oro e l'Agente 47 di *Hitman*. Questa espansione ha una struttura più libera e permette di scegliere l'ordine con cui affrontare i capitoli, il cui svolgimento è maggiormente votato all'azione rispetto alle avventure di

UNA GRANDE ESCLUSIVA PS3: IL TRADIMENTO DI JIMMY

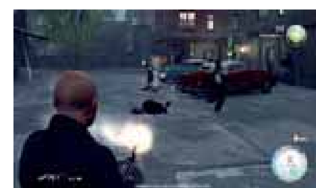
La versione PS3 include un contenuto scaricabile gratuito e in esclusiva: "The Betrayal of Jimmy", con decine di nuove missioni e un nuovo protagonista. Il codice per scaricarlo è incluso in ogni copia del gioco. Se acquisti una copia usata, puoi comprarlo per 10 euro.



JIMMY IL SICARIO. In questo gruppo di missioni interpreterai uno sgherro al soldo della malavita.



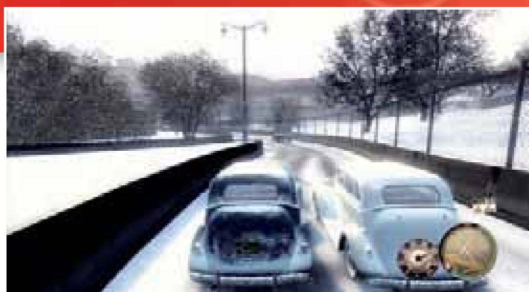
STRUTTURA APERTA. Puoi scegliere l'ordine delle missioni, a differenza di quanto accade nell'avventura principale.



AZIONE ESPLOSIVA. Le missioni hanno un taglio più spettacolare, alternando sparatorie e sezioni di guida.



Se non rispetterai i limiti di velocità, la polizia tenterà di multarti. Se ti fermano, puoi scegliere se pagare o se darti alla fuga... con tutti i rischi connessi.



Le condizioni climatiche influenzano il controllo delle auto. Guidare sull'asciutto, sul bagnato o sulla neve non è lo stesso.



I combattimenti corpo a corpo funzionano egregiamente, grazie a un sistema di combattimento completo e intuitivo.





Vito. Il codice per lo scaricamento di "The Betrayal of Jimmy" è incluso in entrambe le edizioni di *Mafia II* disponibili nei negozi. Chi acquisterà una copia usata del gioco, potrà scaricarlo per 10 euro, un prezzo consono al valore dell'esperienza. A proposito di edizioni, vale la pena ricordare che il gioco è disponibile anche in una versione per collezionisti che non manca di contenuti extra: un libro di artwork di 90 pagine, la colonna sonora del gioco (eseguita dall'Orchestra Filarmonica di Praga) e una mappa dettagliata di Empire Bay.

Il livello di cura mostrato da *Mafia II* in tutti i comparti vale anche per quello audio. Le tre emittenti radio di Empire Bay trasmettono i più grandi successi dell'epoca, mentre il doppiaggio in italiano è nettamente superiore alla media, sebbene l'interpretazione del protagonista pecchi di incisività. Nel complesso, *Mafia II* si distanzia dall'approccio beffardo ed esagerato dei tipici prodotti Rockstar, prediligendo una rappresentazione più cruda e cinematografica del mondo della malavita, in cui la narrazione ha un ruolo centrale, a discapito della libertà di approccio e della frammentazione del gioco. Se ritieni che l'eccessiva libertà sia un limite prima ancora che un pregio, di certo apprezzerai la personale visione del genere proposta da 2K Czech.

> ***Mafia II* preferisce all'approccio beffardo dei prodotti Rockstar uno stile più crudo e cinematografico.**



Durante la guida potrai scegliere tra quattro visuali differenti, liberamente regolabili tramite la levetta analogica destra.



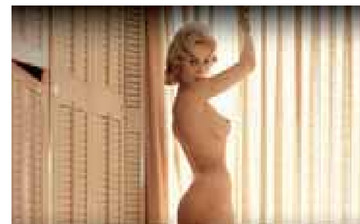
La modellazione dei personaggi è ben realizzata, così come gli effetti atmosferici e l'illuminazione.

» UNA SERATA A EMPIRE BAY

Sebbene la scarsità di missioni secondarie sia uno dei difetti del gioco, a Empire Bay non mancano le occasioni di svago.



GESTISCI IL GARAGE. Nel tuo garage potrai custodire fino a dieci auto. Possono essere riverniciate e potenziate.



SFOGLIA PLAYBOY. La città nasconde 50 copie della celebre rivista erotica. Come vedi, la tua pazienza sarà ripagata...



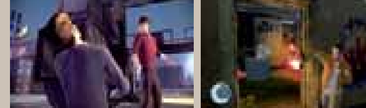
GIRA PER LOCALI. L'offerta enogastronomica di Empire Bay è piuttosto scarna: alcolici, hot dog e poco altro...

GIUDIZIO

» PREGI
L'ambientazione, la varietà delle missioni, la trama cinematografica... e il contenuto extra!

» DIFETTI
Si avverte la mancanza di missioni secondarie e del multi. Realizzazione tecnica altalenante.

Ti piacerà + di... **IL PADRINO II**
Ti piacerà − di... **GTA IV**



85	**» GRAFICA** Complessivamente d'impatto, ma manca di fluidità e solidità.
90	**» SONORO** Ottima colonna sonora d'epoca e buon doppiaggio in italiano.
91	**» DIVERTIMENTO** Struttura lineare ma varia, con una trama appassionante.
88	**» LONGEVITÀ** L'espansione per PS3 compensa la mancanza di sfide extra.
VOTO 88	Un'avventura molto curata nell'ambientazione e con un taglio più serio e lineare rispetto ad altri esponenti del genere.

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)







Genere
AZIONE
Sviluppatore
IO INTERACTIVE
Produttore
SQUARE ENIX
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 65,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
1-2
Online
FINO A 12 GIOCATORI
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
WWW.KANEANDLYNCH.COM



La coppia di delinquenti peggio assortita di sempre torna in un sequel della sua prima avventura, con un'interessante modalità co-op.

LA STRANA COPPIA RITORNA CON TANTA AZIONE... **E ANCORA AZIONE**

Kane & Lynch 2: Dog Days

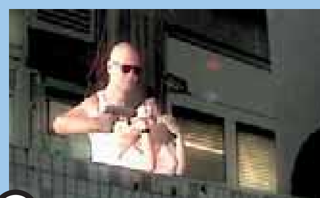
Deluso dalle tue vacanze estive? Preparati per un viaggio a Shanghai che include furiose sparatorie e momenti spettacolari.

Qualche tempo fa, una carismatica coppia approdò su PlayStation 3. Il gioco di cui erano protagonisti, ricco di intensi scontri a fuoco, passò tuttavia inosservato al grande pubblico a causa di alcuni imperdonabili difetti tecnici e di giocabilità. Questo seguito migliora il primo capitolo in ogni suo aspetto, offrendo molta più azione e un'interessante trama ambientata nei bassifondi di Shanghai. Kane e Lynch, questo il nome dei due protagonisti, sparano per errore alla figlia di un boss mafioso locale durante una missione di routine. E ovviamente, la vita dei due si complica...

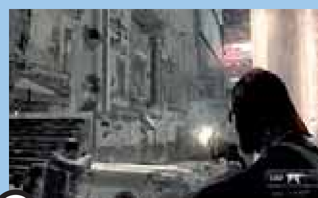
Da queste premesse ha origine un'avventura drammatica e piuttosto cruda (il gioco è pensato per un pubblico adulto), che passa in rassegna tutti i cliché della criminalità organizzata, e che è raccontata attraverso uno stile grafico molto particolare, simile a quello dei video amatoriali. In modalità Storia, impersonando Lynch e con l'ausilio di Kane, il giocatore è chiamato a girovagare per i bassifondi di Shanghai portando a termine diversi obiettivi (come proteggere un veicolo o eliminare un capo mafioso) e scontrandosi con decine di nemici utilizzando un fornitissimo arsenale. In singolo è disponibile anche una modalità Arcade, nella quale è necessario, in compagnia di altri sette delinquenti, resistere a diversi attacchi in massa. Per sopravvivere nel gioco, tuttavia, non è sufficiente una buona mira, ma occorre

Lynch è un criminale psicotico, mentre Kane è un freddo calcolatore.

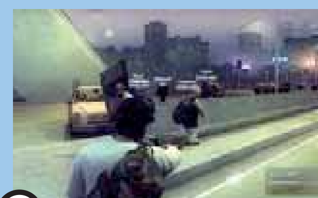
ZONA DI GUERRA: I **BASSIFONDI** DI SHANGHAI



1 **MATURO.** Ambientazione e trama (caratterizzata da una buona attenzione ai dialoghi e al doppiaggio) sono pensati per un pubblico adulto.



2 **SENZA RESPIRO.** Le sparatorie sono una costante di tutta l'avventura. È possibile portare solo due armi alla volta, ma anche raccogliere quelle dei nemici.



3 **COMPLETO.** Un action che offre di tutto per tutti: modalità Storia (in singolo o in cooperativa), Arcade e Multiplayer online.



L'azione è l'elemento chiave del gioco: il migliorato sistema di copertura garantisce agli scontri una nota di tatticismo.



Offline è possibile giocare solo impersonando Lynch. Kane è invece disponibile nella modalità cooperativa.



Graficamente il gioco è molto particolare, con uno stile delle inquadrature che potremmo definire "eclettico".





sfruttare con attenzione il sistema di coperture. Proprio come in *Uncharted*, questa caratteristica rende gli scontri a fuoco discretamente più tattici.

La possibilità di affrontare l'intera avventura in modalità cooperativa, sia offline che online, rende ancora più spettacolari le sparatorie, con oggetti che volano nello scenario e ripari distrutti dai proiettili. Hollywood, insomma, è assicurata. Peccato che il gioco risulti parecchio ripetitivo (in realtà non si fa altro che sparare) e che non siano stati curati con sufficienza l'IA nemica e la precisione dei colpi. D'accordo il comportamento realistico delle armi, insomma, ma a volte capita di non riuscire a colpire un nemico a pochi metri di distanza. La varietà e la freschezza della modalità online, tuttavia, riescono in parte a mitigare questi difetti.

La modalità co-op rende più spettacolari gli scontri, con oggetti che volano nello scenario e ripari distrutti dai proiettili.

Graficamente il gioco è davvero particolare. Visivamente offre un look da video amatoriale (immagine sgranata, movimenti rapidi della telecamera, colori opachi...) che ben si sposa con l'ambientazione. Sicuramente di grande impatto, a esclusione di alcuni dettagli e dei nemici non proprio all'altezza. A completare l'opera si aggiungono un discreto accompagnamento sonoro e un doppiaggio molto curato. IO Interactive ha dunque realizzato un gioco d'azione interessante, che piacerà soprattutto a chi ama giocare in compagnia, sia online che a schermo condiviso.



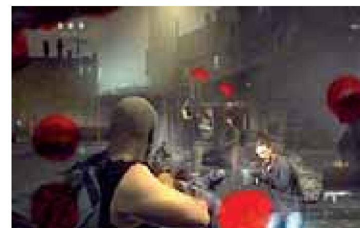
Per sopravvivere al piombo è possibile sfruttare un nemico come scudo o distruggere la copertura dei propri avversari.



Gli obiettivi delle missioni sono abbastanza vari, ma tutte si risolvono con una lunga sequenza di sparatorie.

» CRIMINI NELLA RETE

Le tre modalità online del gioco sono tra le sue caratteristiche più valide. Tutte sanno essere originali e divertenti...



TRADITORE. In compagnia di altri sette giocatori, libera lo scenario da tutti i nemici presenti.



SPIA. In Poliziotto sotto copertura, uno degli otto giocatori è costretto a scappare da tutti gli altri.



FUOCO. Guardie e Ladri è un classico Deathmatch che permette a un massimo di 12 giocatori di affrontarsi in sparatorie senza tregua.

GIUDIZIO

» PREGI
Buon multi, messa in scena innovativa, trama adulta e molta azione.

» DIFETTI
Abbastanza ripetitivo, l'IA nemica è sicuramente migliorabile.

Ti piacerà + di... KANE & LYNCH



Ti piacerà − di... ARMY OF TWO THE 40TH DAY



84	**» GRAFICA** Nel complesso molto buona, ma alcuni aspetti andavano curati meglio.
88	**» SONORO** Effetti anonimi, ma doppiaggio e colonna sonora sono pregevoli.
83	**» DIVERTIMENTO** La trama e le molte sparatorie intrattengono, ma le idee non sono molte.
87	**» LONGEVITÀ** La storia dura a sufficienza, ma l'online aggiunge parecchie ore di gioco.
VOTO 84	Il suo particolare stile grafico, la trama adulta e le modalità multiplayer lo rendono un buon gioco d'azione, anche se ripetitivo.

SCUDETTOWEB: COMPIE 10 ANNI IL PIÙ

Tutto il fantacalcio che

Grafica rinnovata e tante nuove opzioni! Tuffati nel manageriale calcistico più amato del Web e scopri le incredibili novità della stagione 2010/2011!

ScudettoWeb NETWORK
Giocare a calcio... sul Web

ScudettoWeb diventa un network di giochi per chi vuole giocare a calcio in rete e presenta un nuovo sito con grafica completamente riprogettata. Il capostipite, ScudettoWeb, viene completamente rivoluzionato, per diventare sempre più un manageriale e avere una grafica sempre più simile a un videogioco. Viene affiancato da una versione riveduta e corretta di ScudettoWeb Gold, il gioco di pronostici su Serie A, Serie B e le più importanti competizioni per Nazionali. Infine, il network si arricchisce di un fantacalcio tradizionale, FantaScudettoWeb, che unisce regole classiche a straordinarie personalizzazioni che permettono a chiunque giochi a fantacalcio anche di trasferire le sue leghe giocate fra amici mantenendo le stesse identiche regole.

La grafica del sito è stata completamente riprogettata ed è stata aggiunta una toolbar in modo da poter facilmente accedere a tutti i comandi del gioco. Il pannello di creazione delle divise, altra novità, permette di realizzare divise straordinariamente personalizzabili: fra 15 modelli di base, 9 categorie di elementi applicabili e 25 colori disponibili per ogni elemento, sono letteralmente milioni le combinazioni possibili! Non solo: per ogni società creata è possibile scegliere i colori sociali e applicarli alle bandiere dei tifosi, che è possibile progettare con un pannello dedicato. Ma il realismo non si ferma qui. Ogni martedì i manager possono consultare la Gazzetta di Lega, l'organo di stampa ufficiale di ogni lega in cui è possibile leggere analisi sulla giornata e sulle partite, le partite del prossimo turno, i commenti dei manager rilasciati dopo le partite e molto altro ancora.



Il nuovo sito di ScudettoWeb, completamente riprogettato.

Il pannello delle squadre, per tenere sempre sotto controllo le proprie società.

Le nuove divise di ScudettoWeb sono straordinariamente realistiche e uniche: le combinazioni realizzabili sono milioni!



HTTP://SCUDETTOWEB

GRANDE FANTAMANAGERIALE DELLA RETE

vuoi... e molto altro!

ScudettoWeb

PANNELLI DI CONTROLLO PER TUTTE LE ESIGENZE

Le novità dell'ammiraglia del network sono davvero senza precedenti. Tutti i pannelli di gioco (asta, mercato, tattica e partita) sono stati riprogettati. La grafica è all'avanguardia e le nuove funzioni hanno già infiammato la comunità dei nostri manager. Il pannello della tattica per esempio offre nuove funzioni per aiutare i manager nello schierare la formazione: basta interpellare l'Analisi dei reparti per sapere se la formazione schierata ha dei difetti confrontandola con quella dell'avversario. Reparto per reparto, i giocatori vengono confrontati e le situazioni critiche vengono evidenziate e spiegate.



La funzione di analisi automatica ti segnala problemi e punti di forza del tuo schieramento e ti suggerisce come puoi migliorare la tua formazione.



Confronta il tuo schieramento con quello dell'avversario per valutare la tattica di gioco da adottare.

FantaScudettoWeb

IL MERCATO VIRTUALE

La novità del network di ScudettoWeb è FantaScudettoWeb, il fantacalcio tradizionale completamente personalizzabile, con tutti benefici dei pannelli di ScudettoWeb. Col pannello del mercato è possibile effettuare ogni tipo di scambio con denaro virtuale, giocatori o combinazioni di virtualeuro e giocatori. È possibile mettere giocatori nella lista dei "partenti" per favorirne la cessione, contattare privatamente altri manager e molto altro. Infine, il libro contabile permette di tenere sotto controllo le proprie finanze.

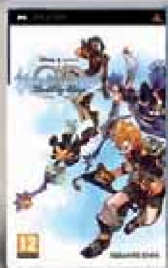


Il pannello della tattica offre una grafica impareggiabile per un fantacalcio e permette ai manager di effettuare sofisticate operazioni tattiche.

.VIDEOGAME.IT







Genere
AZIONE/GDR
Sviluppatore
SQUARE ENIX
Produttore
SQUARE ENIX
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 39,90
Prezzo Edizione Speciale
€ 49,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Installazione
800 MB (OPZIONALE)
Giocatori
1
Modalità Ad hoc
1-4
Online
NO
Salvataggi
IN PUNTI PRECISI
Sito Web
WWW.KINGDOMHEARTSBBS.COM



Birth By Sleep è un GdR d'azione ambientato nella Disney classica di "Peter Pan", "La Bella Addormentata nel Bosco"... e, in più, è un prequel della saga *KH*.







PER **VIVERE LA FANTASIA** NON C'È BISOGNO DI ANDARE A EURODISNEY...

Kingdom Hearts Birth by Sleep

"Pochi ma buoni" sembra essere ormai il motto di PSP: dopo *Peace Walker*, tocca alla saga di GdR d'azione più amata esordire in grande stile sul portatile Sony.

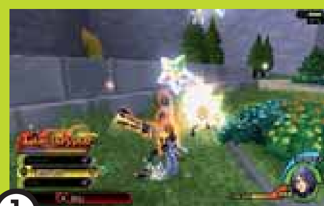
I personaggi Disney più amati e gli eroi creati da Tetsuya Nomura si alleano ancora una volta per dare vita a un GdR d'azione di grande spessore e tecnicamente impeccabile. Al suo esordio su PSP, *Kingdom Hearts* non solo mantiene la sua identità, ma riesce a risolvere alcuni problemi storici della saga e a introdurre diverse novità, come la possibilità di vivere l'avventura nei panni di tre protagonisti differenti o una modalità multiplayer per quattro giocatori. Dallo storico finale segreto di *Kingdom Hearts II* (che nel corso della storia avrai modo di rivivere) sono passati anni, ma l'attesa è stata pienamente ripagata.

***Birth by Sleep* è un prequel** del primo *Kingdom Hearts*, che racconta la storia di Terra, Ventus e Aqua, tre aspiranti maestri di keyblade in lotta contro l'oscurità e un misterioso nemico. Come negli altri *KH*, l'avventura ti porterà a visitare gli scenari di film Disney classici e recenti (da "Biancaneve" a "Lilo & Stitch"), nei quali farai la conoscenza di vari personaggi e li aiuterai



Ventus è uno dei tre protagonisti. Tra tutti, è quello più equilibrato tra la prestanza fisica e la capacità magica.

» I PUNTI DI FORZA DEL **MIGLIOR GDR D'AZIONE** PER PSP



1 **AZIONE.** I combattimenti sono molto dinamici e il sistema di controllo permette di realizzare combo, lanciare incantesimi... le possibilità sono tantissime.



2 **MONDI DISNEY.** Quasi tutte le avventure si sviluppano in mondi ispirati a film quali "Peter Pan", "Cenerentola" o "La Bella Addormentata nel Bosco".



3 **MULTIPLAYER.** Oltre all'avventura principale, ci sono quattro modalità per quattro giocatori: scontri Versus, corse, un gioco da tavolo stile Monopoli...



■ I combattimenti sono il fulcro del gioco e permettono l'uso di combo, attacchi speciali, incantesimi. Talvolta sarai aiutato da altri personaggi.



■ Potrai giocare con tre personaggi: ognuno di essi visiterà particolari scenari, avrà le proprie caratteristiche e le proprie tecniche di combattimento.



■ L'avventura è vasta e variegata e completarla ti porterà via almeno 40 ore, senza contare i segreti, come i 100 tesori per personaggio, le figurine da collezionare...



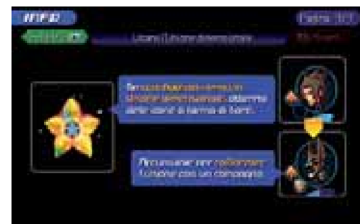


» COMBATTIMENTI E SCELTE

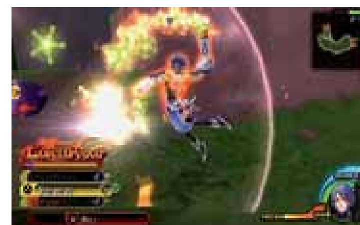
Oltre alle combo e ai comandi che si attivano con il pulsante ▲ (magie e attacchi speciali), esistono un sacco di tecniche che torneranno molto utili, in combattimento...



PRECISIONE. Premi L+R per agganciare uno o più nemici e lanciare proiettili o attacchi speciali contro i nemici più tosti.



UNIONE-D. Permette di accedere ai comandi dei personaggi che hai conosciuto nella storia... comandi che potrai addirittura migliorare!



STILI DI COMANDO. Usando incantesimi elementali, svilupperai stili di combattimento ad essi affini e perfino nuove mosse finali.

Tecnicamene impeccabile e ricco di contenuti, *Birth By Sleep* è, insieme a *Peace Walker*, uno dei titoli migliori del catalogo PSP.

a combattere i Nesciens, creature responsabili dell'oscurità che si sta impadronendo dei vari mondi. Così, tra duelli a colpi di keyblade e magie, ripulirai l'universo dai nemici che lo infestano, portando a termine nel contempo missioni come scortare un personaggio o ritrovare un oggetto. Lungo il cammino potrai ovviamente concederti distrazioni come la ricerca di scrigni, figurine e ingredienti magici, o la creazione di colpi e magie sempre più potenti. Oltre ad avere tutti i pregi di *KH* e *KH II*, *Birth by Sleep* introduce nuovi elementi in una ricetta già ricchissima: ognuno dei tre protagonisti ha una propria storia ed esplora diverse aree dei mondi Disney in momento differenti. Così, se con un personaggio potrai scambiare quattro chiacchiere conBiancaneve, con un altro dovrai salvarla dalla mela avvelenata. Puoi scegliere l'ordine in cui giocare le tre storie, e se gli autori consigliano cominciare con Terra e finire con Aqua, noi proporremmo di cominciare con Ventus, per evitare di rovinarti qualche sorpresa di troppo.

Ogni personaggio possiede abilità differenti, come una maggiore predisposizione verso il combattimento o la magia, o per un determinato elemento. Questo diventa sempre più rilevante avanzando nel gioco. Naturalmente i tre protagonisti condividono lo stesso sistema di controllo, che è uno dei miglioramenti pratici più graditi e si lega alle modifiche al sistema di gioco: magie e attacchi speciali, in questo capitolo, non sono più gestiti dai punti magia, ma con una barra che si ricari- »



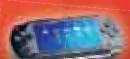
■ In *KH BbS* c'è spazio anche per fasi platform, minigiochi, e la ricerca di tesori...



■ Ogni mondo offre situazioni diverse, come assumere le dimensioni di un topo o levitare a gravità zero.



■ La resa dell'universo Disney è molto accurata, sia per gli eventi che vivrai che per come vengono posti in scena, personaggi inclusi.





Ti muoverai tra i vari mondi su una mappa che funge da menu centrale.



Ogni personaggio possiede capacità speciali. Potrai perfino volare!



Il diario raccoglie tutti i dati: tesori, attacchi, personaggi...



Malefica, Capitan Uncino, lo specchio magico... molti dei cattivi provengono dai classici Disney più famosi.



Tra carrozze maledette e titani di ghiaccio, i boss sono stati scelti tra le creature più impressionanti dei relativi film.







Completare l'avventura con i tre personaggi richiede oltre 40 ore, senza contare tesori ed extra...

ca con velocità variabile. Una volta scelto il set di attacchi e magie, quindi, puoi concentrarti sull'azione gestendo il tutto con un singolo tasto, a tutto vantaggio della spettacolarità. Man mano che li userai, inoltre, i vari comandi di combattimento si evolveranno fino al terzo (o, per alcuni, al sesto) livello: raggiunto il livello massimo potrai combinarli tra loro e crearne di nuovi e più potenti. Potrai inoltre potenziare il protagonista tramite oggetti speciali che conferiscono fino a 30 capacità extra, come un'accresciuta affinità con un elemento magico.

Utilizzando le magie elementali, attiverai dei set di comandi speciali di durata limitata, che ti permetteranno di sferrare potentissimi attacchi e nuove mosse finali. Inoltre, utilizzando **L+R**, potrai fissare la telecamera sui nemici ed effettuare attacchi Focus dalla distanza. Andando avanti nel gioco, potrai anche attivare l'Unione-D con vari personaggi secondari e utilizzare i loro comandi e abilità, aumentando la tua versatilità in battaglia. Il risultato di tutto questo è un sistema di combattimento estremamente dinamico, con un ventaglio di possibilità davvero molto ampio.

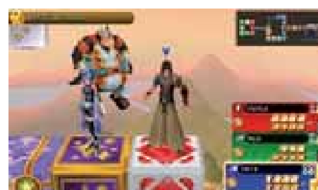
Completare l'avventura con un personaggio può impegnarti da 10-12 ore fi-

I VERI EROI SI ALLENANO IN OGNI MODO...

Esistono molti modi per migliorare le caratteristiche dei protagonisti. Da un lato c'è il semplice combattimento, che ti permette di salire di livello e migliorare così i tuoi comandi. Ma oltre al sistema "classico", *Birth By Sleep* offre molto, molto di più per potenziare i tuoi personaggi.



COMBINA. Mescola i comandi per crearne di nuovi e utilizza oggetti rari per ottenere nuove capacità.



TABELLONI DI COMANDO. Un minigioco disponibile dal menu dei mondi. Qui potrai aumentare il livello dei comandi o apprenderne di nuovi.



ARMI. Durante le avventure otterrai keyblade con capacità distinte, come un maggior potere magico o propense a infliggere danni critici.



Durante l'avventura, dovrai portare a termine missioni di ogni genere, come scortare Cenerentola fino al ballo, trovare oggetti particolari...



Altre missioni opzionali sono trovare le figurine da collezione per sbloccare vari extra, come oggetti particolari o comandi speciali...



I nemici sconfitti lasciano dietro di loro premi come sfere di vita o monete con le quali comprare comandi.





no a più di 20, se vai alla ricerca di tutti i segreti. La durata scende inevitabilmente alla seconda o terza partita, ma il totale rimane comunque notevolissimo per un GdR portatile, specie considerando la rigiocabilità e il capitolo segreto finale, cui potrai accedere solamente portando a termine determinati requisiti. A tutto questo vanno aggiunte quattro modalità multiplayer, le modalità Arena Versus, Arena, Corse Folli (stile Mario Kart) e soprattutto il Tabellone di Comando, un minigioco simile al Monopoli pensato per potenziare i comandi, ma che di fatto è un vero gioco nel gioco. In sintesi, *Birth by Sleep* è un GdR d'azione di qualità eccellente tanto nei contenuti che nel comparto tecnico, che contende a *Peace Walker* il primato grafico su PSP. Da notare, inoltre, che la trama è sensibilmente meno ingarbugliata di quella degli altri capitoli, e nonostante non manchino numerosi rimandi ai *KH* per PS2 la storia è godibilissima anche per chi non conosce a memoria la biografia (ok: le biografie...) del Maestro Xehanort. Divertente, intrigante e ricchissimo: una volta iniziato, non riuscirai a posarlo prima di essere arrivato al drammatico finale. Dopodichè comincerai a pregare perché Nomura si decida a lavorare a un sequel. Solo i veri capolavori riescono a fare tanto.

Anche se non ami l'universo Disney, le meccaniche di combattimento e i duelli con i boss ti faranno innamorare di *KH*.



Il gioco affascina sotto tutti gli aspetti, e sfoggia un doppiaggio in inglese eccellente. Peccato non sia doppiato in italiano.



Il gioco nasconde un quarto capitolo con il vero finale della storia, che include un boss segreto e una sconcertante rivelazione...

UN GDR CON MILLE COSE DA FARE...

La serie *KH* ha sempre offerto più che semplici avventure, ma su PSP è andata oltre ogni limite...



PALLAFRUTTA. Lancia la frutta nella porta nemica, ma fai attenzione agli effetti dei vari "palloni"...



GELATO RITMATO. Un gioco musicale nel quale devi lanciare i gelati secondo la sequenza indicata da Qui, Quo e Qua.



CORSE FOLLI. Gare alla *Mario Kart*, con scontri e attacchi totalmente al di fuori delle regole. Da giocare anche in multiplayer!

GIUDIZIO

» PREGI
Divertente, tecnicamente eccezionale, ottima trama. Longevo e pieno di opzioni.

» DIFETTI
Alcuni aspetti potevano essere integrati meglio. Troppo facile ai due livelli più bassi.

Ti piacerà + di... CRISIS CORE: FFVII

Ti piacerà − di... PHANTASY STAR PORTABLE

98	**» GRAFICA** Tra le migliori mai viste su PSP. I modelli dei personaggi sono... favolosi.
97	**» SONORO** Ottimi effetti e musica e il doppiaggio inglese è eccellente.
98	**» DIVERTIMENTO** Combattimenti pieni d'azione e di possibilità tattiche, minigiochi...
98	**» LONGEVITÀ** Un minimo di 40 ore, più tutte le missioni opzionali, il multiplayer...
VOTO 98	Un GdR d'azione eccezionale, perfettamente in sintonia con la saga, ma che offre molto, molto di più di tutti i precedenti titoli.











Genere
AZIONE/GDR
Sviluppatore
HOTHEAD GAMES
Produttore
ELECTRONIC ARTS
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 12,99
Testi
INGLESE
Parlato
INGLESE
Risoluzione massima
720P
Installazione
NON DISPONIBILE
Giocatori
1-2
Online
NO
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
WWW.DEATHSPANK.COM



DeathSpank è un action GdR in cui dovrai esplorare un vasto mondo pieno di pericolosissimi mostri. Cosa non si fa per un livello in più...

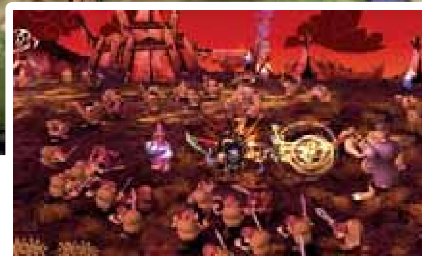
SPADA, MAGIA... E **PARODIA**

DeathSpank

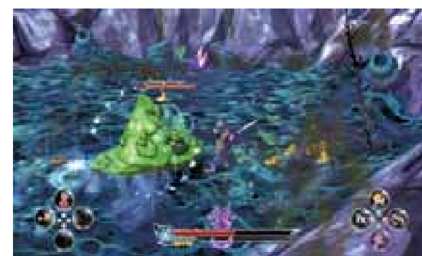
Una delle menti che hanno creato *Monkey Island* dona il suo tocco personale a uno spassoso action fantasy.

Ron Gilbert, creatore di leggendarie avventure come la serie *Monkey Island*, torna alla ribalta con *Death-Spank*, un esilarante action GdR scaricabile che non mancherà di strapparti almeno un sorriso. Al centro dell'avventura, le peripezie dell'inarrestabile eroe DeathSpank, un giustiziere alla ricerca di un potente artefatto chiamato (sorpresa sorpresa) "L'Artefatto". L'umorismo demenziale "alla Gilbert", manco a dirlo, permea ogni elemento del gioco, dal design dei personaggi alle bislacche conversazioni con gli altri personaggi.

Come già ricordato, si tratta di un action GdR. Alla *Diablo*, tanto per intenderci. Potrai muoverti liberamente sull'enorme mappa massacrando le creature più disparate, sviluppando le abilità dell'eroe spendendo l'esperienza accumulata e procurandoti nuove armi ed elementi di equipaggiamento. Fin qui niente di eclatante, né sorprende la presenza di enigmi, ispirati, questi, alla tradizione delle avventure grafiche (combinare oggetti tra loro e utilizzarli nel modo giusto). Una formula semplice, quindi, ma tutto sommato divertente, condita con uno humour irresistibile e giocabile insieme a un amico sulla stessa console. Se non conosci l'inglese, però, rischi di perderti qualche battuta, ed è un vero peccato....



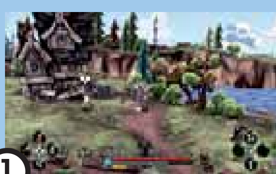
Giocare soli è bene. Cooperare è meglio. Il tuo compagno veste i panni (o meglio, la tunica) del mago Sparkles.



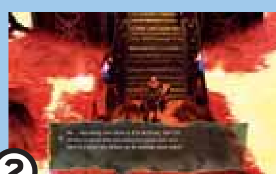
Il controllo è liscio come l'olio e completamente personalizzabile: puoi assegnare armi e oggetti a qualsiasi tasto.

» ACTION GDR... E **MOLTO DI PIÙ**

La formula è quella di un classico action GdR, ma l'impronta di Ron Gilbert si nota eccome. Gli enigmi, infatti, sono presi di peso dalle avventure classiche.



① **ENIGMI.** Dovrai risolverne diversi per andare avanti. Se sei bloccato, prova ad aprire un biscotto della fortuna...



② **HUMOUR EPICO.** Il gioco non si prende sul serio. Merito dell'inconfondibile umorismo di Gilbert, ahimè rimasto senza traduzione...

DeathSpank, protagonista del gioco, è un eroe a caccia dell'Artefatto, un potentissimo... artefatto. Sì, si chiama così.

GIUDIZIO

» PREGI
Ben disegnato e realizzato, divertentissimo e insolitamente longevo per un gioco scaricabile.

» DIFETTI
L'inglese non sarebbe un problema, se non fosse che si rischia di perdersi la parte migliore...

80	**» GRAFICA** Scenari 2D coloratissimi e deliziosi modelli tridimensionali.
84	**» SONORO** Colonna sonora azzeccatissima ed eccellente doppiaggio inglese.
80	**» DIVERTIMENTO** Vario e spassoso, ancora di più in cooperativa.
86	**» LONGEVITÀ** Una vasta mappa da esplorare, ricca di sfide secondarie.
VOTO 82	Un action GdR tutto da ridere, ben fatto e divertente, soprattutto in due. L'umorismo, però, si apprezza a patto di conoscere l'inglese.









Genere
AZIONE
Sviluppatore
KLEI INTERTAINMENT
Produttore
ELECTRONIC ARTS
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 14,99
Testi
INGLESE
Parlato
INGLESE
Risoluzione massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
1-2
Online
NO
Salvataggi
IN PUNTI PRECISI
Sito Web
WWW.SHANKGAME.COM



Un gioco d'azione 2D "vecchia maniera" ma con una grafica molto curata, nel quale combatterai decine di nemici.

LOOK MODERNO, **GIOCABILITÀ** CLASSICA

Shank

Grafica stilosa e azione ultraviolenta per un gioco d'altri tempi...

Col passare dei mesi, il PS Store si sta trasformando in uno scrigno zeppo di titoli "di nicchia" nei quali giocabilità e divertimento prevalgono su grafica ed effetti speciali. Un ottimo esempio di questa felice tendenza è *Shank*: un action game 2D nel quale controllerai un losco personaggio in cerca di vendetta per la morte della sua amata. Trama minimale, che serve come scusa per una carneficina a base di seghe elettriche, fucili a pompa, catene e coltelli...

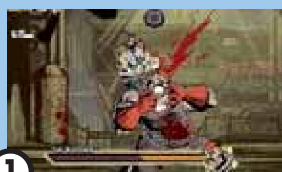
La varietà di mosse e combo e il sistema di controllo semplice danno come risultato un titolo dalla giocabilità semplice, ma intenso e spettacolare: facile lasciarsi andare alla nostalgia ricordando classici quali *Metal Slug* o *Final Fight*, soprattutto durante le intense battaglie con i boss di fine livello o giocando con un amico (peraltro con una storia differente). Se l'azione in sé risulta ripetitiva (ma mai al punto da annoiare, vista la durata non eccessiva), il vero punto di forza di *Shank* è la sua grafica in stile cartone animato, che spicca per gli effetti devastanti dell'arsenale a tua disposizione e i dettagli splatter delle uccisioni. Se quello che cerchi è azione pura, non starci a pensare e concediti questo piacevole tuffo nel passato.



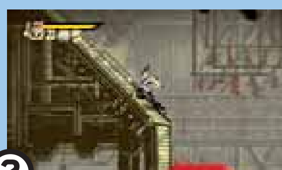
La storia del gioco è opera di Marianne Krawczyk, autrice delle trame dei vari *God of War*.

» COMBATTERE, COMBATTERE E... COMBATTERE

Shank è il tipico beat'em up stile "solo contro tutti". La varietà di mosse e di armi rendono i combattimenti un autentico spettacolo. Gli amanti del genere lo adoreranno.



1 DURO DA UCCIDERE. Ogni boss richiede una strategia differente: i combattimenti con questi cattivoni sono i momenti migliori.



2 ACROBAZIE. Anche se l'azione è la protagonista indiscussa, dovrai superare anche delle brevi sezioni di piattaforme.



Realizza attacchi congiunti insieme a un amico nelle partite coop... che hanno una trama differente!



La storia è narrata attraverso filmati che ricordano film come "El Mariachi" o "Kill Bill".

GIUDIZIO

» PREGI
Azione senza tregua che riporta in auge un genere ormai perduto. Estetica accattivante.

» DIFETTI
Ripetitivo come qualunque beat'em up. Corto, senza opzioni online.

85	**» GRAFICA** Stile retro-chic curatissimo e dall'estetica cartoon molto originale.
83	**» SONORO** Effetti sonori e musiche di qualità.
86	**» DIVERTIMENTO** Tante armi e mosse e un sacco di combo: divertimento assicurato.
80	**» LONGEVITÀ** Tre, quattro ore, più la modalità cooperativa. Il prezzo è equo.
VOTO 84	Azione e divertimento sono gli elementi salienti di un gioco dotato anche di una grafica accattivante. Peccato che duri così poco...

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)



PS3 ■ ETÀ: 3+ ■ PIATTAFORME ■ HELLO GAMES ■ DISPONIBILE ■ € 12,99 ■ ITALIANO ■ 1-2 GIOCATORI ■ WWW.HELLOGAMES.ORG

Joe Danger



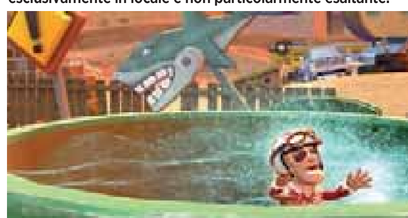
I tasti dorsali giocano un ruolo fondamentale. Potrai andare in retromarcia, saltare e rilasciare il turbo, ma solo dopo aver caricato l'apposita barra.

Cos'è il genio, si chiedevano gli "Amici miei" di Monicelli? Il genio è fantasia, intuizione, decisione, rapidità di esecuzione. È creare un gioco su uno stuntman in cerca di riscatto, progettando colorati livelli con struttura bidimensionale zeppi di rampe, trappole e birilli giganti. È riscrivere un genere, quello dei platform, piazzando il protagonista in sella a una moto e ponendo l'accento sull'acrobazia, sulle combo, sul raggiungimento di sotto-obiettivi: quel che conta non è arrivare al traguardo, ma recuperare stelle, atterrare in punti precisi o far mangiare la polvere ai "cattivi". Ma il genio è soprattutto calibrare il sistema di controllo per renderlo immediato, preciso e allo stesso tempo permissivo, perfetto per l'assidua ricerca dell'high-score e in grado di sostenere ogni variazione delle meccaniche.





È disponibile anche una modalità multiplayer, esclusivamente in locale e non particolarmente esaltante.



GRAFICA	SONORO	DIVERTIMENTO	LONGEVITÀ
81	87	95	92

VOTO 93 — Sai anche cos'è, il genio? Comprare questo gioco. Perché è un geniale inno al puro divertimento.

PS3 ■ ETÀ: 12+ ■ AVVENTURA ■ LUCASARTS ■ DISPONIBILE ■ € 9,99 ■ ITALIANO ■ 1 GIOCATORI ■ WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/MONKEYISLAND

The Secret of Monkey Island: Special Edition

Esistono giochi che segnano una generazione e che attraversano i decenni circondati da un alone di leggenda. *The Secret of Monkey Island*, classe 1990, è uno di quei giochi. L'ambientazione piratesca, gli enigmi demenziali e un protagonista impareggiabile si fusero con le trovate di Gilbert, Grossman e Schafer, dando origine a un'avventura senza tempo. In questa "Special Edition" ritroverai la prima, storica edizione, con tanto di grafica a 16 bit e interfaccia SCUMM, e una con nuovi (discreti) fondali in HD e un sistema di controllo rivoluzionato, ripensato per il joypad e a dire il vero migliorabile.



Guybrush vuole diventare un "temibile pirata", ma dovrà prima superare tre prove e vedersela con LeChuck.

GRAFICA	SONORO	DIVERTIMENTO	LONGEVITÀ
87	95	85	80

VOTO 90 — È sempre un capolavoro, ma il remake poteva essere migliore per controlli e grafica. I suggerimenti sono un'ottima idea.

PS3 ■ ETÀ: 12+ ■ PICCHIADURO ■ UBISOFT ■ DISPONIBILE ■ € 9,99 ■ ITALIANO ■ 1-4 GIOCATORI ■ WWW.UBI.COM/IT/GAMES

Scott Pilgrim vs The World

La ricetta di Ubisoft è semplice ma rischiosa: prendi un fumetto cult, presentalo con una grafica retro e immergilo in meccaniche da picchiaduro a scorrimento. Per contrastare la ripetitività, introduci quattro personaggi giocabili e un pizzico di GdR, con armi da acquistare e abilità da apprendere accumulando esperienza. Infine, cura ogni animazione fino all'imponderabile e inserisci folli avversari, mosse speciali e una modalità "horror": il risultato sarà una piccola perla, rivolta in particolare ai giocatori di vecchia data e ai fan del fumetto.



Scott ha 23 anni, è un nerd e suona in una band. Innamorato della "mistica" Ramona, dovrà sconfiggere i suoi sette ex.

GRAFICA	SONORO	DIVERTIMENTO	LONGEVITÀ
92	94	86	85

VOTO 87 — Molto tradizionale, ma curatissimo. Gli unici problemi sono l'eccessivo livello di difficoltà e l'assenza del multiplayer online.

E INOLTRE...

PS3 ■ ETÀ: 3+ ■ ROMPICAPO ■ EMPTY CLIP ■ DISPONIBILE ■ € 9,99 ■ ITALIANO ■ 1-4 GIOCATORI ■ WWW.EMPTYCLIPSTUDIOS.COM

Groovin' Blocks

Tetris e *Lumines* si incontrano e ispirano un nuovo puzzle game musicale, che ti porterà a sistemare blocchi colorati in fondo a una griglia seguendo il ritmo dei diversi brani di elettronica. Non mancano combo, variazioni nella melodia e un interessante multiplayer in locale.



VOTO 72 — Non rivoluziona, ma sa intrattenere. Pesano l'assenza delle classifiche online e uno stile visivo poco accattivante.

PS3 ■ ETÀ: 12+ ■ PIATTAFORME ■ GAMELOFT ■ DISPONIBILE ■ € 9,99 ■ ITALIANO ■ 1-4 GIOCATORI ■ WWW.GAMELOFT.IT

Earthworm Jim HD

Il classico di David Perry, uscito nel 1994 per Super NES e Mega Drive, torna con una veste grafica splendidamente rinnovata, una modalità cooperativa e tre livelli aggiuntivi. Restano intatti il carisma del verme spaziale, l'umorismo di fondo e l'elevato tasso di frustrazione.

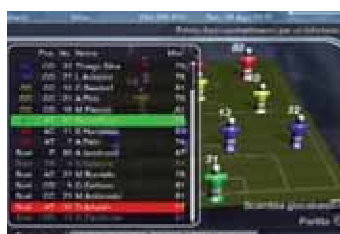


VOTO 80 — Un platform vecchia scuola, in 2D, con molti fan e molti detrattori. L'operazione di remake è ineccepibile.

PS3 ■ ETÀ: 3+ ■ STRATEGIA ■ URBANSCAN ■ DISPONIBILE ■ € 17,99 ■ ITALIANO ■ 1 GIOCATORE ■ WWW.TIKGAMES.COM

Premier Manager

I manageriali di calcio sbarcano su PS3, ma senza troppa convinzione. Nonostante la ricca lista di leghe, squadre e giocatori, *Premier Manager* si rivela poco profondo, con una scarsa varietà di moduli e trattative semplicissime da concludere. Anche l'interfaccia lascia perplessi.



VOTO 65 — Non è all'altezza delle produzioni PC e mancano gli highlight e i commenti sulle partite. A quel prezzo, poi...

I capolavori PS2

Il monolite nero è stato un crocevia di saghe senza tempo. Per alcune ha rappresentato il canto del cigno, per altre la rampa di lancio verso un successo che dura ancora oggi. E sono molte quelle che reclamano a gran voce un nuovo capitolo in HD...


GIOCO DEL MESE

Genere
AZIONE/AVVENTURA
Sviluppatore
IO INTERACTIVE
Produttore
EIDOS
Anno
2002
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1
Reperibilità
ALTA


L'Agente 47 è tornato in azione, messo sotto scacco dalla mafia siciliana. Sarà un vero e proprio bagno di sangue!

I **SILENZIOSI** PASSI DELL'ASSASSINO

Hitman 2: Silent Assassin

Da sempre "stealth" è sinonimo di *MGS*. Su PS2, tuttavia, Snake ha dovuto confrontarsi con un degno avversario...

Per definire la saga di *Hitman* è sufficiente fare appello a due semplici concetti: infiltrazione e cruda violenza. Controllerai un sicario geneticamente modificato e viaggerai attorno al globo per insinuarti in casolari, chiese o ospedali. Salvo rare eccezioni, il tuo obiettivo sarà sempre quello di eliminare un bersaglio, da raggiungere individuando il percorso migliore sulla mappa ed eludendo gli innumerevoli sgherri che incontrerai sul tuo cammino. Potrai affrontare il gioco come uno sparatutto in terza persona e affidarti alle armi più devastanti, come il fucile di precisione o il lanciarazzi, ma per ottenere la massima valutazione sarai costretto a sfruttare anfratti, narcotici, armi bianche e persino improbabili travestimenti. Alla grande libertà di approccio fa però riscontro una scarsa varietà di situazioni, principale difetto del titolo insieme all'IA poco raffinata e all'eccessiva brevità.


Dalla Sicilia al Giappone, dall'India a San Pietroburgo: la varietà di ambientazioni è straordinaria.



In ogni missione avrai a disposizione un limitato numero di salvataggi. Usali con saggezza.


Non basta travestirsi per passare inosservati. Dovrai mantenere coerente il tuo comportamento.

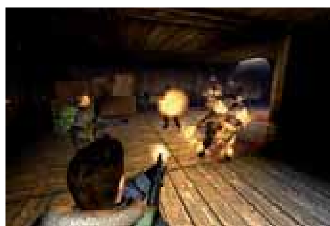
GRAFICA	SONORO	DIVERTIMENTO	LONGEVITÀ
79	92	84	78

VOTO 83 — Più immediato di MGS, ma meno epico e privo di picchi qualitativi sia a livello tecnico che artistico. A quando un capitolo per PS3?

PS2 IN PILLOLE

La Cosa
SURVIVAL HORROR | 2002 | VIVENDI

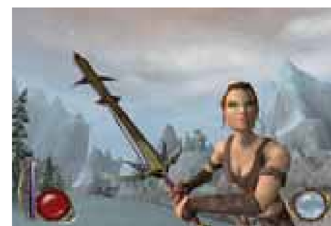
L'omonimo film di John Carpenter è un cult dell'horror fantascientifico, ambientato in una base artica invasa da letali organismi alieni. Questa avventura ne costituisce il seguito ideale e ti pone al comando di un'intera squadra di soccorso: solo sfruttando le capacità dei tuoi uomini porterai a casa la pelle!.



VOTO 87 — Buon comparto tecnico, meccaniche profonde, ambientazioni fedelissime al film. Sottovalutato.

Drakan: The Ancients' Gate
AVVENTURA | 2002 | SONY

Draghi, amazzoni, oscuri stregoni, un mondo aperto e una trama ricca di stravolgimenti. Sembrerebbe un classico GdR, ma la solida componente esplorativa e i combattimenti carichi di azione lo definiscono per quello che è: un'avventura riservata ai patiti del fantasy...



VOTO 79 — Un titolo storico, per gli amanti del retrogaming. La grafica spoglia e poco definita è ormai impresentabile.

Genere
GUIDA
Sviluppatore
EA CANADA
Produttore
EA
Anno
2005
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1-2
Reperibilità
ALTA



EA rispolvera uno dei suoi brand più noti e torna a far rombare i motori. Rigorosamente truccati!

"RICERCAUTO" SPECIALE

Need for Speed Most Wanted

Mentre si scaldano i motori di *Hot Pursuit*, in uscita per PS3, le gare clandestine targate EA si svolgono ancora sulle strade di PS2.

Need for Speed è un marchio fortissimo, un'icona commerciale, eppure fatica a trovare una propria identità. A capitoli di stampo simulativo alterna esperienze arcade all'insegna delle auto esotiche, delle corse illegali e della cultura suburbana. *Most Wanted* è uno degli esempi più celebri: ti catapulta in una metropoli enorme, anche se poco ispirata dal punto di vista del design, e scandisce la tua esperienza di guida con inseguimenti tra guardie e ladri, eventi spettacolari e differenti livelli di "notorietà" criminale. Rispetto ai precedenti episodi snellisce la componente esplorativa e introduce pezzi per modificare la tua auto, un rinnovato sistema di taglie e possenti SUV tra le fila della polizia, ma presenta una curva di difficoltà mal calibrata e un motore grafico instabile.



La Black List è la lista dei piloti più famigerati della città. Entrerai a farne parte?



Per eseguire le manovre più ardue potrai attivare una sorta di "bullet time".

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
76	89	85	84

VOTO 82

Non raggiunge i livelli dei vari *Burnout* ed è minato da importanti difetti tecnici, ma vanta una struttura di gioco fresca e coinvolgente.

Genere
PLATFORM
Sviluppatore
SONY
Produttore
SONY
Anno
2003
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1-2
Reperibilità
BASSA



Sono 300 le scimmie disseminate nel gioco, ognuna con caratteristiche peculiari. Per catturarle tutte ti serviranno ore.



(S)CACCIA LA **SCIMMIA**

Ape Escape 2

Il primo *Ape Escape* fu uno dei migliori platform per PSone, sotto certi aspetti addirittura rivoluzionario. Poteva forse mancare un seguito?

È successo di nuovo! Le scimmie sono entrate in possesso dei caschi elettronici, hanno acquisito una super-intelligenza e stanno seminando il caos agli ordini di Specter, uno scimpanzé albino. Nel ruolo del giovane Hikaru dovrai riacciuffarle tutte, esplorando i 25 livelli del gioco munito di retino, radar, un hula-hop per eseguire gli scatti e un bastone laser per attaccare i nemici. Il sistema di controllo ricalca quello del primo episodio, con la levetta destra adibita all'utilizzo dei gadget, mentre i bonus, i minigiochi e le sezioni a bordo dei robot hanno il compito di spezzare la monotonia. Gli unici problemi sono legati alla telecamera, vera maledizione del genere, e al livello di difficoltà eccessivamente basso.



La Storia è giocabile solo in singolo. Al multiplayer sono riservati alcuni extra.



L'avventura è ricchissima di trovate. Che ne dici di controllare un robot-scimmia gigante?

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
79	88	86	86

VOTO 85

Colorato, nipponico, scanzonato e pieno di cose da fare. Non è perfetto tecnicamente e presenta controlli a volte macchinosi.

I MIGLIORI GIOCHI **D'AZIONE COOPERATIVI** OFFLINE

AZIONE PER DUE

Il gioco online diventa ogni giorno più popolare, ma a volte non c'è nulla di meglio che giocare sulla stessa console fianco a fianco con un amico, la fidanzata o un fratello. Soprattutto perché, quando l'altro sbaglia, puoi insultarlo di persona!

- Army of Two The 40th Day
- Dynasty Warriors 6: Empires
- Il Signore degli Anelli: La Conquista
- Scontro tra Titani
- Kane & Lynch 2: Dog Days
- LEGO Harry Potter: Anni 1-4
- Lost Planet 2
- Resident Evil 5







DUE **MERCENARI** CONTRO IL TERRORISMO

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

Rios e Salem tornano con una nuova avventura ricca di novità, ma che non tradisce la sua natura cooperativa.

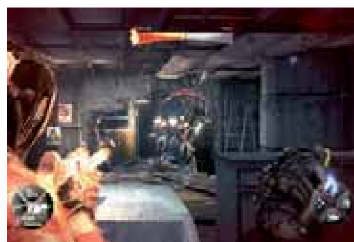




Genere
AZIONE
Produttore
EA
Prezzo
€ 39,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1-2
Online
2-12

Si può giocare in cooperativa sia a schermo condiviso che online.

AMBIENTAZIONE. Il gioco è interamente ambientato a Shanghai, dove un'organizzazione terroristica sconosciuta sta seminando il caos, causando incidenti aerei o facendo esplodere edifici. Dovrai ripristinare l'ordine superando sette capitoli che ti porteranno a visitare scenari come zoo o ospedali, sparando a tutto e tutti.



Coopera con il tuo compagno: proteggilo, aiutalo nelle arrampicate oppure portalo in salvo.



STRUTTURA DI GIOCO. Come nei classici giochi d'azione, dovrai raggiungere gli obiettivi o i luoghi segnati sulla mappa facendoti largo con l'ausilio di un ampio arsenale (potenziabile con il denaro guadagnato dopo ogni missione) e sfruttando edifici o altri oggetti per ripararti dal fuoco nemico. Potrai inoltre salvare ostaggi e, in determinate situazioni, prendere decisioni di stampo morale, come ad esempio se uccidere o risparmiare uno dei tuoi contatti.



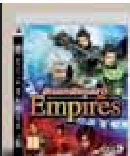
OPZIONI COOPERATIVE. È possibile giocare a schermo condiviso oppure online, e sono presenti numerose mosse e tecniche da effettuare in collaborazione con un amico. Uno dei mercenari protagonisti, ad esempio, può fingere una resa, permettendo al compagno di cogliere i nemici con la guardia abbassata. Inoltre, se un giocatore finisce a terra, l'altro può trascinarlo fuori pericolo e curarne le ferite. Altre azioni cooperative includono la possibilità, in determinati momenti, di sparare restando schiena contro schiena.

» GIUDIZIO: BUONO
Le sparatorie intense e le tattiche di battaglia cooperative lo rendono molto piacevole. Purtroppo è piuttosto breve.

UNA **COPPIA DI EROI** NELLA STORIA

DYNASTY WARRIORS 6: EMPIRES

Combattere contro centinaia di nemici nella Cina feudale ha il suo fascino. Farlo insieme a un amico è ancora più divertente.

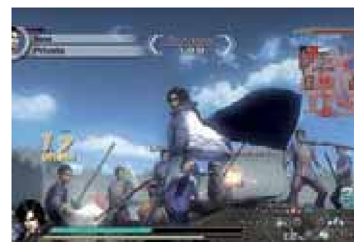




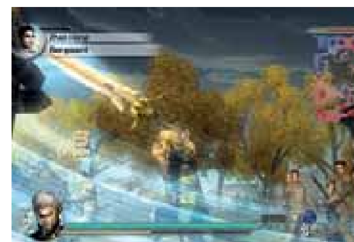
Genere
AZIONE
Produttore
KOEI
Prezzo
€ 59,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Giocatori
1-2
Online
NO

Ci sono diversi personaggi tra cui scegliere, e questo episodio include anche un editor con cui crearne di nuovi.

AMBIENTAZIONE. La celebre battaglia dei Tre Regni, con i suoi epici conflitti, fa di nuovo da sfondo agli scontri di massa della saga Koei. Il sottotitolo "Empires" indica che ci troviamo di fronte a una versione aggiornata di *Dynasty Warriors 6*, a cui aggiunge elementi strategici e nuove opzioni, tra cui un editor, armi e personaggi extra. Naturalmente è presente anche una modalità cooperativa.



Al fascino delle battaglie di massa si aggiungono le opzioni gestionali e la modalità cooperativa.



STRUTTURA DI GIOCO. Come in tutti i *Dynasty Warriors*, prenderai parte a scontri di massa (peraltro non eccelsi tecnicamente, con molta nebbia all'orizzonte e un pesante effetto pop up) nei quali dovrai eliminare centinaia di nemici pestando forsennatamente sui tasti del controller. Di ben altro spessore, invece, gli elementi strategici. Potrai elaborare la strategia a lungo termine del tuo esercito attraverso l'uso di "carte" che ti conferiranno vantaggi in battaglia. Il tuo ruolo di comando, inoltre, ti permetterà di gestire le risorse e persino di rassegnare le "dimissioni", abbandonando il tuo esercito per diventare un eroe solitario.



OPZIONI COOPERATIVE. Se in battaglia disponi di un alleato, questo può essere controllato in locale da un amico. Le battaglie campali sono perfettamente fruibili anche a schermo condiviso, e risultano senza dubbio più divertenti. Si può cooperare in tutte le modalità principali, sebbene l'opzione non sia espressamente segnalata.

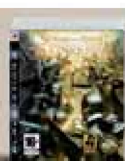
» GIUDIZIO: DISCRETO
Sebbene le opzioni tattiche siano appannaggio del gioco in singolo, le battaglie in cooperativa risultano più appaganti.





IL DESTINO DELLA TERRA DI MEZZO È NELLE **VOSTRE MANI**

ISDA: LA CONQUISTA



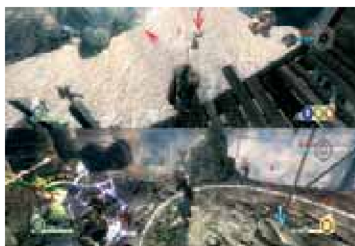
16+

Genere
AZIONE
Produttore
EA
Prezzo
€ 29,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1-2
Online
16

Gli Uruk-hai, i troll, gli olifanti e le altre creature schiave di Sauron rientrano tra i personaggi controllabili.

Ricordi *Star Wars Battlefront*? Bene, *La Conquista* offre un'esperienza di gioco simile, ma nel mondo de "Il Signore degli Anelli".

AMBIENTAZIONE. *La Conquista* consente di rivivere tutte le battaglie della trilogia tolkeniana. Inizialmente controllerai le forze del bene, combattendo in celebri scenari come le miniere di Moria o Isengard. Al termine del gioco, tuttavia, potrai impersonare i seguaci di Sauron all'interno di una campagna che in certi casi si sovrappone a quella classica (come a Osgiliath e Minas Tirith), introducendo al contempo nuovi scenari (vedi Gran Burrone o la Contea).



La Conquista offre il meglio di sé quando si affrontano entrambe le campagne con un amico.



STRUTTURA DI GIOCO. Prima di scendere in battaglia dovrai scegliere se impersonare un guerriero, un arciere, un esploratore o un mago. Ciascuna classe possiede abilità esclusive, e in determinati punti potrai cambiare personaggio. Talvolta diverranno selezionabili personaggi "speciali" come Gandalf, Aragorn o il Balrog, a cui si affiancano diversi tipi di creature (gli Ent o i troll, ad esempio). Il gameplay è quello di un classico picchiaduro, ma sono presenti obiettivi come l'uccisione di un bersaglio o la conquista di una posizione. Purtroppo affiora presto la ripetitività.

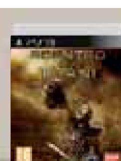
OPZIONI COOPERATIVE. Oltre che nella modalità online per sedici giocatori in contemporanea, le due campagne principali possono essere affrontate anche cooperando con un amico a schermo condiviso. Qui il segreto è scegliere personaggi di classi diverse per formare una squadra bilanciata. In compagnia, *La Conquista* riesce a regalare divertimento anche a lungo termine.



» GIUDIZIO: BUONO
Per quanto monotono e poco spettacolare in singolo, è un'ottima (ed economica) soluzione se giocato in coppia.

UNITI CONTRO L'IRA DEGLI **DEI**

SCONTRO TRA TITANI



16+

Genere
AZIONE
Produttore
NAMCO BANDAI
Prezzo
€ 49,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Giocatori
1-2
Online
NO

Il protagonista è Perseo, ma il gioco è ricco di personaggi celebri della mitologia.

Ispirato al remake del film "Scontro di titani", questo clone di *God of War* offre alcune idee originali e molta azione a sfondo mitologico.

AMBIENTAZIONE. La mitologia greca (e il film uscito pochi mesi addietro) fanno da sfondo a un'avventura strutturata in missioni in cui dovrai affrontare satiri, il Kraken e altre creature mitologiche, nel tentativo di proteggere personaggi o manufatti. La riproposizione dei miti classici è piuttosto fedele.



Non ci sono mosse combinate: tutto si riduce a combattere ciascuno per conto proprio.



STRUTTURA DI GIOCO. L'azione di gioco ha un ritmo notevole. Avrai a disposizione diverse combo con cui eliminare i nemici, che possono anche essere disarmati (ci sono decine di armi secondarie potenziabili). Le anime sottratte agli avversari uccisi consentono di scatenare devastanti attacchi speciali.

OPZIONI COOPERATIVE. La cooperazione avviene sulla medesima schermata, senza divisioni dello schermo o opzioni online. Non è nemmeno possibile entrare o uscire da una partita in qualsiasi momento, sebbene gran parte delle missioni della modalità principale siano affrontabili in coppia. La cooperazione tra giocatori, tuttavia, non è approfondita, e si avverte la mancanza di mosse combinate. Resta comunque divertente, pur nella sua limitatezza.



» GIUDIZIO: DISCRETO
Parte da un nobile intento, realizzare un *GOW* cooperativo, ma è superficiale e povero di opzioni.



DUE **CRIMINALI** INSIEME PER FORZA

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS



18

Genere
AZIONE
Produttore
SQUARE ENIX
Prezzo
€ 69,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1-2
Online
12

Lo psicopatico Lynch e il suo compagno Kane danno vita a una sfrenata spirale di violenza che sconvolge Shanghai.

AMBIENTAZIONE. Dopo averla fatta franca al termine del primo episodio, Lynch si trasferisce a Shanghai. E, per portare a termine un certo lavoretto, chiama in aiuto Kane. Quello che doveva essere un incarico di routine, tuttavia, finisce per scatenare una guerra tra bande nei bassifondi della città. Maleodoranti mercati di quartiere, vicoli sudici, tetti polverosi e le onnipresenti insegne al neon faranno da teatro a drammatiche sparatorie.



Lo schermo viene diviso in orizzontale per offrire un più ampio campo visivo.



STRUTTURA DI GIOCO. Si tratta di un gioco d'azione frenetico e senza troppi fronzoli. Nel corso delle missioni sarai impegnato in sparatorie incessanti, per sopravvivere alle quali potrai avvalerti di numerose armi e di un sistema di coperture reso maggiormente dinamico dalla possibilità di distruggere elementi dello scenario. Sarà inoltre possibile usare i nemici come scudi umani e sparare da terra una volta feriti. Il risultato è un gioco d'azione intenso, per quanto un po' monotono.

Questa volta è Lynch il protagonista. Kane, tuttavia, sarà sempre al tuo fianco e potrà essere controllato da un amico.



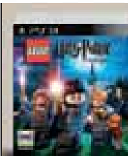
OPZIONI COOPERATIVE. Il protagonista è Lynch, che avrà sempre al suo fianco Kane, gestito in modalità in singolo giocatore dall'IA. Naturalmente, l'esperienza decolla quando a prenderne il controllo nel corso della storia principale è un secondo giocatore, sia online che offline a schermo condiviso. Fondamentalmente, la cooperazione si limita a spartirsi i nemici e a offrirsi reciproca copertura. Ma è più che sufficiente per rendere ancora più coinvolgente l'azione.

» GIUDIZIO: BUONO
Un frenetico gioco d'azione in terza persona che risulta decisamente più interessante se giocato in coppia.



DUE È IL NUMERO **MAGICO**

LEGO HARRY POTTER: ANNI 1-4



7

Genere
AZIONE
Produttore
WARNER
Prezzo
€ 59,95
Testi
ITALIANO
Parlato
-
Giocatori
DA 1 A 2
Online
NO

Il maghetto di Hogwarts è stato protagonista di molte avventure, ma nessuna così sfacciatamente ironica.

AMBIENTAZIONE. Il gioco si ispira ai primi quattro film di "Harry Potter", mettendone in scena tutti gli eventi salienti (come il duello contro il basilisco o quello con il troll nei bagni, ad esempio) adottando l'inconfondibile taglio narrativo delle avventure LEGO. Potrai visitare Hogwarts, Diagon Alley e gli altri luoghi simbolo della serie, ognuno reinventato con tantissimi mattoncini e altrettanta ironia.



Il secondo giocatore può entrare in partita in qualsiasi momento.



STRUTTURA DI GIOCO. Unisce piattaforme, enigmi, prove di guida e sequenze d'azione in cui utilizzare la bacchetta magica per annientare i nemici o interagire con lo scenario. Ogni livello nasconde dei segreti (come mattoncini LEGO o personaggi extra) e trovarli tutti richiede molto tempo. Include inoltre un editor di livelli, privo tuttavia di opzioni di condivisione.

Potrai controllare Harry, Ron, Hermione e Hagrid, ognuno con le sue abilità.



OPZIONI COOPERATIVE. A differenza dei predecessori, include soltanto una modalità offline per due giocatori. Si gioca sulla stessa schermata, che viene divisa nel caso in cui si venga separati. Giocando con un amico non si dispone di azioni specifiche, e la cooperazione attiva si limita a semplici enigmi.

» GIUDIZIO: BUONO
Lungo, vario e appassionante, con centinaia di segreti da scoprire. Purtroppo non include alcuna modalità online.





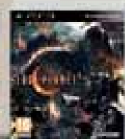




AZIONE E **MOSTRI GIGANTI** PER DUE

LOST PLANET 2

Il pianeta E.D.N. III nasconde pericoli ben peggiori del freddo estremo. Scoprili di persona in questo gioco d'azione cooperativo.





Genere
AZIONE

Produttore
CAPCOM

Prezzo
€ 69,90

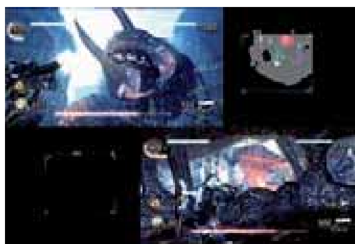
Testi
ITALIANO

Parlato
INGLESE

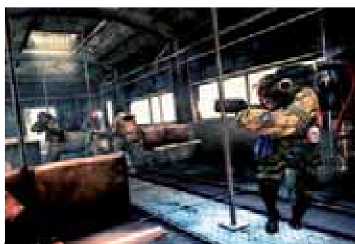
Giocatori
1-2

Online
16

» AMBIENTAZIONE. Sono trascorsi dieci anni dal primo *Lost Planet*, e i ghiacci del pianeta E.D.N. III si sono ritirati, lasciando spazio a foreste, deserti e oceani. La lotta per il controllo delle sue risorse, tuttavia, non è conclusa, e vede in gioco la multinazionale NEVEC, i pirati spaziali e gli Akrid, gli insetti giganti che popolano il pianeta.



■ Così appare *LP2* a schermo condiviso. **Due riquadri in 16:9 e una mappa sempre visibile.**



■ Nuove fazioni di pirati spaziali **arricchiscono il cast di *Lost Planet 2.***

» STRUTTURA DI GIOCO. È un gioco puramente d'azione, composto da sei capitoli da affrontare a fucile spianato. Per ripristinare le proprie forze, infatti, è necessario raccogliere l'energia termica rilasciata dai nemici abbattuti, per cui non potrai sottrarti allo scontro neppure per un istante. Sarai supportato da tre compagni e disporrai di un nutrito arsenale, che include diverse classi di "mech", gli esoscheletri da combattimento.

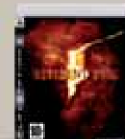
» OPZIONI COOPERATIVE. Il gioco è pesantemente votato alla cooperazione. Un massimo di quattro giocatori potranno affrontare online la campagna principale. È disponibile anche una modalità a schermo condiviso per due giocatori, con finestre di gioco di dimensioni ridotte per non alterare il rapporto delle immagini (e con la mappa a coprire le zone inutilizzate dello schermo). Una soluzione di certo poco spettacolare... ●

» GIUDIZIO: BUONO
Un action frenetico che pone l'enfasi sulla cooperazione. È un'ottima scelta se ami giocare online.

CHRIS E SHEVA NEL CUORE DELLE **TENEBRE**

RESIDENT EVIL 5

Chris Redfield e Sheva Alomar sono i protagonisti dell'ultimo episodio di questa saga sempre più ricca d'azione.





Genere
AVVENTURA D'AZIONE

Produttore
CAPCOM

Prezzo
€ 39,90

Testi
ITALIANO

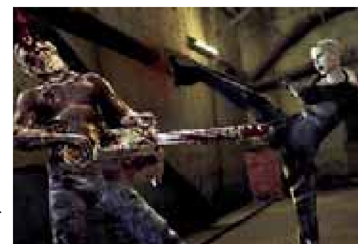
Parlato
INGLESE

Giocatori
DA 1 A 2

Online
4 GIOCATORI

■ Chris Redfield e Sheva Alomar **sono i protagonisti di questa avventura horror africana.**

» AMBIENTAZIONE. L'Africa è il nuovo territorio di caccia dell'Umbrella, che sta infettando la popolazione locale con un insetto che trasforma gli organismi ospiti in creature violente. Chris e Sheva dovranno farsi strada tra villaggi, insediamenti, navi mercantili e gli immancabili laboratori nel tentativo di sventare la minaccia.



■ La cooperativa offline **ricorre allo schermo condiviso, mantenendo le proporzioni originali per ogni finestra.**





» STRUTTURA DI GIOCO. Si tratta di un gioco d'azione in terza persona con telecamera alle spalle del protagonista. Il gameplay è ricco di sparatorie, quick time event e semplici enigmi ambientali. La monotonia è scongiurata da enormi boss finali, sezioni a bordo di veicoli e oggetti segreti da collezionare. L'arsenale è ampio e può essere potenziato. *RE5* deve molto al suo predecessore, e si attesta sugli stessi, altissimi livelli qualitativi.

» OPZIONI COOPERATIVE. È supportato sia il multiplayer a schermo condiviso che quello online. Nel corso del gioco i protagonisti possono scambiarsi oggetti, aiutarsi nelle arrampicate o prestarsi soccorso se feriti o immobilizzati dai nemici. *Resident Evil 5* è costruito intorno alla cooperazione, per cui risulta particolarmente divertente se affrontato in coppia. ●

» GIUDIZIO: ECCELLENTE
Un'avventura che appassiona sin dal principio, piena di sequenze memorabili. Giocato in coppia migliora ulteriormente.

CONCLUSIONI

Tutti i titoli analizzati includono una modalità cooperativa offline, ma presentano stili di gioco e ambientazioni molto differenti tra loro. I gusti personali, pertanto, diventano un fattore decisivo al momento della scelta. Ma vediamo il nostro verdetto...



Vince il confronto *Resident Evil 5*, per diversi motivi. Innanzitutto perché è un gioco costruito sul concetto di cooperazione, e include molte opzioni di questo genere. Inoltre, è tecnicamente eccelso, ha una storia appassionante ed è disponibile a prezzo ridotto. Un altro ottimo gioco cooperativo è *Lost Planet 2*, che d'altra parte è maggiormente incentrato sull'online. Alle loro spalle c'è il simpatico (e molto vario) *LEGO Harry Potter*. In quarta e quinta posizione, molto vicini tra loro, si piazzano *Army of Two: The 40th Day* e *Kane & Lynch 2*. La spunta il gioco EA perché offre maggiori motivi di cooperazione, ma tieni presente che la modalità online di *Kane & Lynch 2* è più completa e la storia principale più avvincente. A breve distanza c'è *La Conquista*, un titolo imprescindibile per gli amanti di Tolkien (e del risparmio...), sebbene sia tecnicamente lacunoso. Chiudono il confronto *Scontro tra Titani*, davvero poco curato, e *Dynasty Warriors 6: Empire*, l'ennesimo picchiaduro Koei che consigliamo solamente agli appassionati della serie. Ma come detto in apertura, valuta questa classifica tenendo ben presenti i tuoi gusti personali in termini di stile e ambientazione.

	CARATTERISTICHE GENERALI									CARATTERISTICHE TECNICHE						
	Nº di giocatori offline	Nº di giocatori online	Modalità di gioco	Nº di livelli/ missioni	Personaggi controllabili	Controlli	Divisione schermo	Durata	Giudizio	Personaggi	Scenari	Intelligenza artificiale	Colonna sonora	Effetti audio	Prestazioni a schermo condiviso	Giudizio
Army of Two 40th Day	1-2	2-10	1	7	2	B	Or/V	D	B	E	B	D	D	B	B	B
Dynasty Warriors 6: Empires	1-2	No	3	23	41	B	Or	E	B	B	D	S	D	B	D	D
ISDA: La Conquista	1-2	2-16	2	15	22	B	Or	B	E	D	D	B	E	B	B	B
Scontro tra Titani	1-2	No	2	80	2	E	No	B	B	B	D	D	B	B	B	B
Kane & Lynch 2: Dog Days	1-2	12	4	26	2	B	Or	B	B	B	B	S	B	D	B	B
Lego Harry Potter: Anni 1-4	1-2	No	1	26	+140	B	No	B	B	B	B	D	E	B	E	B
Lost Planet 2	1-2	2-16	2	6/21	+12	B	Or	E	E	B	B	B	B	B	D	B
Resident Evil 5	1-2	1-2	2	16	2	B	Or	B	E	E	E	D	E	E	D	E

	SISTEMA DI COMBATTIMENTO							OPZIONI COOPERATIVE					CARATTERISTICHE DI GIOCO							
	Armi da fuoco/ magia	Attacchi corpo a corpo	Combo	Mosse finali	Coperture	Armi potenziabili	Giudizio	Inserimento libero	Condivisione/ scambio di oggetti	Azioni/ attacchi combinati	Curare alleato	Giudizio	Azione	Esplorazione	Veicoli	Enigmi	Stealth	Sfide secondarie	Giudizio	TOTALE
Army of Two 40th Day	Sì	No	No	No	Sì	Sì	B	Sì	Sì	Sì	Sì	E	Molto Alto	Medio	--	--	Basso	Medio	B	B
Dynasty Warriors 6: Empires	No	Sì	Sì	No	No	No	D	No	No	Sì	No	D	Molto Alto	Basso	Basso	--	--	Alto	B	D
ISDA: La Conquista	Sì	Sì	Sì	Sì	No	No	B	Sì	No	No	Sì	B	Molto Alto	Basso	Medio	--	Basso	Bas-so	B	B
Scontro tra Titani	Sì	Sì	Sì	Sì	No	Sì	E	No	No	No	No	S	Molto Alto	Medio	--	Basso	--	Medio	B	B
Kane & Lynch 2: Dog Days	Sì	No	No	No	Sì	No	D	No	No	No	Sì	D	Molto Alto	Basso	--	--	Medio	Bas-so	B	B
Lego Harry Potter: Anni 1-4	Sì	Sì	No	No	No	No	D	Sì	No	Sí	No	B	Medio	Molto Alto	Basso	Alto	Basso	Molto Alto	E	B
Lost Planet 2	Sì	No	No	No	Sì	Sì	B	Sì	No	Sì	Sì	B	Molto Alto	Medio	Medio	Basso	Basso	Bas-so	E	B
Resident Evil 5	Sì	Sì	Sì	Sì	Sì	Sì	E	Sì	Sì	Sì	Sì	E	Molto Alto	Basso	Basso	Basso	--	Bas-so	B	E

LEGENDA DELLA SCHEDA

Le note, i colori e le abbreviazioni della tabella soprastante vanno letti così: Eccellente (E) / Buono (B): Verde Discreto (D) / Sufficiente (S): Giallo Insufficiente (I): Rosso



Questo bollino indica il vincitore del confronto. Quando lo vedi compra il gioco a colpo sicuro: non può mancare nella tua ludoteca.



Ecco come viene indicato il vincitore del confronto sotto il profilo del rapporto qualità/prezzo.

CARATTERISTICHE GENERALI

Dati oggettivi che misurano le possibilità del gioco e danno un'idea della sua longevità.
Numero di livelli/missioni: Indichiamo il numero di livelli, di missioni o di prove secondarie.
Divisione schermo: Indichiamo se lo schermo si divide durante le partite cooperative, e in che modo lo fa, se in orizzontale (O) o in verticale (V).

CARATTERISTICHE TECNICHE

Valutiamo la qualità tecnica del gioco.
Scenari: Valutiamo la qualità tecnica degli scenari del gioco.
Prestazioni a schermo condiviso: Valutiamo in che misura il gioco in esame gestisce lo schermo condiviso, ovvero se le prestazioni rimangono invariate o se compaiono difetti grafici non presenti in modalità per singolo giocatore.

SISTEMA DI COMBATTIMENTO

Valutiamo la ricchezza di soluzioni offensive presenti nel gioco.
Combo: Indichiamo se si possono concatenare attacchi in serie.
Mosse finali: Indichiamo se si possono uccidere i nemici con violenti colpi di grazia.
Coperture: Indichiamo se il gioco permette di ripararsi e di sparare da dietro una copertura.
Armi potenziabili: Indichiamo se le armi possono essere potenziate.

OPZIONI COOPERATIVE

Indichiamo le modalità cooperative incluse nel gioco.
Inserimento libero: Indichiamo se il secondo giocatore può inserirsi nel gioco in qualsiasi momento o solo a inizio partita.

CARATTERISTICHE DI GIOCO

Valutiamo gli elementi della struttura di gioco, che indicano la varietà e la profondità della stessa.
Veicoli: Segnaliamo se è possibile guidare o cavalcare mezzi di trasporto, e il peso di questa caratteristica nell'economia di gioco.
Sfide secondarie: Segnaliamo la presenza di obiettivi secondari, come oggetti nascosti da collezionare.

Scrivi a **PlayGeneration**, Edizioni Master
Via Ariberto 24, 20123 Milano
@ Manda un'e-mail a **playgeneration@edmaster.it**
Posta sul nostro forum **www.playgen.it**

Risolviamo tutti i tuoi dubbi

Alla redazione piace trovare sempre una risposta alle tue domande. Quindi che aspetti? Scrivici!

Revival anni 40

Salve a tutti! Mi dite che differenze ci sono tra *Mafia II* e *L.A. Noire*?
@ Danilo Mastrantonio
Mafia II è un sandbox ambientato a Empire Bay, una città immaginaria ispirata a New York e San Francisco, con protagonista un aspirante mafioso. *L.A. Noire*, dal canto suo, ti porterà a Los Angeles per risolvere una serie di casi nei panni di un detective. Il primo offre una carica di azione maggiore, mentre il secondo è più improntato alla narrazione. L'unica cosa che i due titoli hanno in comune è il fatto di essere ambientati negli anni 40, ma le somiglianze finiscono lì.

Mafia II è un gioco ambientato nel mondo della mafia americana degli anni 40.

Perché le card?

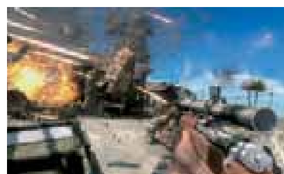
Se è davvero sicuro introdurre i dati della carta di credito sul PS Store, perché la Sony ha fatto uscire le carte da 20 o 50 euro?
@ Carmine Romano
Le card non erano disponibili in Europa prima del 2009, ma Sony ha deciso di introdurle per permettere di effettuare acquisti sullo Store anche a chi non è in possesso di una carta di credito, come ad esempio gli utenti minorenni, o a chi preferisce, per qualsiasi ragione (fosse anche semplice, immotivata paranoia), evitare di utilizzarla online. Quello che ci siamo sempre chiesti noi, in realtà, è perché non siano state rese disponibili prima...

Sparatutto scaricabili

Volevo sapere se uscirà qualche altro sparatutto scaricabile sul tipo di *Battlefield 1943*.
@ Daniele La Macchia
Altri titoli dello stesso genere (sparatutto in prima persona), peraltro già disponibili, sono *Cellfactor: Psychokinetic Wars* o *Punisher: No Mercy*, ma nonostante il prezzo ridotto non te li consigliamo più di tanto per la loro qualità non eccelsa. La migliore alternativa è *Call of Duty Classic*, che però a differenza di *Battlefield* è incentrato sulla Campagna in singolo.

Futuro promettente

Ho visto i nuovi filmati di *Brink* per PS3. Wow! Mi dite quando esce? E ci sarà mai sullo Store una demo da scaricare?
@ Marco Musco
A inizio anno si era mormorato di un suo arrivo per il mese di giugno, e poi della fine del 2010, ma Bethesda ha smentito entrambe le voci e al momento la data di uscita prevista è la primavera del 2011. I creatori del gioco, a quanto sembra, stanno puntando tutto sull'originalità del design. Per quanto riguarda la demo, non si ha ancora alcuna informazione in merito.


Battlefield 1943 è un ottimo titolo, ma non sembra che arriverà sullo Store qualcosa di simile a breve.


Brink non sarà nei negozi prima della primavera del 2011, e i suoi creatori promettono di puntare tutto sull'originalità.

Aggiornamento "alternativo"

Vorrei sapere se è possibile scaricare gli aggiornamenti dei giochi PS3 direttamente dal mio PC, visto che la mia connessione Wi-Fi non funziona bene.
@ Carlo Alberto Montagnaro
Purtroppo no. Per quanto sia possibile scaricare gli aggiornamenti del firmware dal sito it.playstation.com e aggiornare la console tramite un dispositivo esterno, per i singoli giochi questa opzione non è disponibile. Se hai bisogno di una patch per risolvere i problemi di un gioco, quindi, non hai altra alternativa che scaricarla dalla console. Se possibile, prova con una connessione via cavo ethernet.

La caccia continua

Quando uscirà *Monster Hunter 3* per PSP?
@ Gianfranco
Capcom non ha reso nota una data precisa, ma *Monster Hunter Portable 3* dovrebbe uscire in Giappone entro fine anno, e probabilmente un po' più avanti in Europa. Attenzione però: non si tratta di una conversione portatile di *Monster Hunter Tri* per Wii, ma di un gioco completamente nuovo.

LA DOMANDA DA UN MILIONE DI DOLLARI

Come faccio a far leggere i giochi PS2 alla mia PS3?

Ho una PS3 da 80GB, e ovviamente siccome è da più di 40GB non legge i giochi PS2. C'è un modo per farli funzionare comunque? Io ci terrei moltissimo.
@ Enrico Branca
La retrocompatibilità della console non dipende dalle dimensioni del disco rigido (tra l'altro i primi modelli erano da 60GB) ma da quando è stata costruita la console. Sony, comunque, continua imperterrita a ripetere di non avere nessuna intenzione di implementare la retrocompatibilità nei modelli più recenti di PS3. L'unica cosa che puoi fare, quindi, è affidarti alle varie collection in HD disponibili o in arrivo a breve, come la *God of War Collection* e la *Sly Collection*. Inoltre, sembra quasi certo l'arrivo di una *Ico Collection*, che dovrebbe comprendere sia il capolavoro che le dà il nome che *Shadow of the Colossus*, e da alcuni negozi online sarebbero trapelate (per essere prontamente smentiti, ma ci crediamo?) collection dedicate a *Splinter Cell*, *Prince of Persia* e *Mortal Kombat*. Ciliegina sulla torta, case come Capcom e Konami sembrano molto, molto interessate a rilanciare i loro titoli in HD.



Niente retrocompatibilità per PS3: tocca consolarsi con le collection...



Difficilmente si vedranno *Final Fantasy X* e *X-2* sullo Store, visto che al momento solo i giochi PSone sono scaricabili.

» DOMANDE CORTE RISPOSTE BREVI

Play DAL FORUM WWW.PLAYGEN.IT

Quali giochi su PS3 permettono di sentire la propria musica salvata su hard disk oltre a *Midnight Club LA*?

@fedefede46 (dal forum)
Tra gli altri, *Burnout Paradise, Everybody's Golf, MotorStorm: PR, Pain, PES 2009, Super Stardust HD, Warhawk, Wipeout HD, Super Street Fighter IV, Red Dead Redemption, Tekken 6* e *LittleBigPlanet*.
(risposta di elPrincipe97, Ramiel, Aldox95 e Manu the best)

Che fine ha fatto il "finale perduto" di *God Of War III*?

@ Nefarius (dal forum)
Non si è saputo più nulla. Si sapeva che doveva essere reso pubblico tramite DLC gratuito, ma poi se ne sono perse le tracce.
(risposta di fra 62)

Le espansioni a pagamento sul PSN diventeranno mai gratis?

@ Dragon90 (dal forum)
Si può sperare in un abbassamento dei prezzi, altrimenti no. È possibile che poi alcune vengano scelte per le opzioni del Playstation Plus.
(risposta di fra 62)

Salto generazionale

Ho giocato *FF VII, FF VIII* e *FF IX* grazie alla magia dello Store (me li ero persi all'epoca), e adesso vorrei sapere una cosa: arriveranno sul PlayStation Store anche *Final Fantasy X* e *X-2*?
@ Yuffie
Ti piacerebbe, eh? E in effetti piacerebbe anche a noi. Peccato che *FF X* sia stato il primo titolo della serie a uscire su PS2, e che Sony al momento non sembri intenzionata a rendere disponibili per il download ad giochi usciti su questa piattaforma. Al posto tuo, quindi, non ci conteremmo. Chissà, magari un giorno uscirà una collection in HD...

Questioni di codice

Ho comprato una card prepagata per lo Store, ma quando provo a inserire il codice mi dà un errore (80023156) oppure mi dice che il codice non è valido o è scaduto. Le ho provate tutte, ma continua a non funzionare. Eppure la carta è valida, l'ho comprata in un negozio. Cosa devo fare?
@ Aldo La Rosa
A volte può capitare che i server siano saturi, ad esempio in corrispondenza dell'uscita di contenuti scaricabili molto popolari (mappe e simili). In questi casi, può accadere che pur inserendo un codice o un numero di carta di credito valido lo Store ti dia un errore. Se ora che è passato un po' di tempo il problema non si è risolto da sé, ti consigliamo di sottoporre il problema al rivenditore che ti ha fornito la card.

In terza persona

Mi consigliate qualche bello sparatutto in terza persona, sul tipo di *Uncharted 2*?
@ Emiliano
Nathan Drake ce n'è uno solo, ma se sei a caccia di azione in terza persona *InFamous* è una buona opzione, per quanto ambientazione e tematiche non siano molto simili e offra un mondo molto più aperto nel quale muoverti, lontano dalla linearità di *Uncharted 2*. Altre alternative possibili sono *Tomb Raider Underworld, Army of Two: The 40th Day, Dead Space* o *Resident Evil 5*. Ricorda, però, che si tratta di titoli molto diversi tra loro e dallo stesso *Uncharted 2*.



Uncharted 2 è un'avventura unica, e non è facile trovare qualcosa di simile.

LA TUA OPINIONE CONTA

Cosa pensi di PlayStation Plus, il servizio a pagamento del PSN?

Sembrate tutti d'accordo a considerarlo... poco meno di una frode autorizzata. No, diciamo che NON avete gradito...

Un contratto a vita

Kurosaki_Ichigo (dal forum)
È solo l'ennesima trovata "spilla-soldi". Personalmente lo trovo pressoché inutile, dato che non acquisto poi molto dallo Store. La cosa che comunque mi ha fatto storcere il naso è stato sapere che, alla scadenza dell'abbonamento, i contenuti acquistati sono inutilizzabili fino al rinnovo. Praticamente è un contratto a vita... Magari se in futuro offrirà contenuti che destino maggiormente la mia attenzione, ci farò un pensierino, ma ora preferisco destinare quei soldi ad altro.

Interessante, ma mal sfruttato

MAG (dal forum)
L'idea a mio parere è interessante, ma per ora non viene sfruttata bene, se si potesse scegliere fra un parco titoli più elevato ci sarebbero molti più giocatori che si abbonerebbero, compreso me.

Veramente meschino

Dave (dal forum)
La PS3 ha "vinto" la mia personale "battle of consoles" con la Xbox 360, oltre che per un certo affetto legato alle precedenti console, anche per la possibilità di giocare online gratis. Non sono un accanito giocatore online, ma ogni tanto mi piace averne la possibilità. Per questo davvero credo non farò mai il Plus, anche perché preferisco sempre avere giochi "fisici" e non scaricati su HDD. Oltretutto non sapevo questa cosa del blocco dei giochi se non rinnovi. Veramente meschino, peggio della Micro$oft!

Non male, ma è caro

ibracadabra (dal forum)
Non farò mai l'abbonamento al PlayStation Plus, ma trovo comunque che sia una buona idea. L'importante è non eccedere cioè fare contenuti esclusivi per il Plus. Purtroppo il costo non è dei più accessibili, anche se l'abbonamento può essere annuale.

Non mi interessa

rikazzotto (dal forum)
Sinceramente è un servizio che proprio non mi interessa: molti contenuti sono praticamente inutili e il fatto che le demo siano a tempo proprio non lo capisco. Anche il fatto che è necessario rinnovare l'abbonamento per usufruire di tutti i contenuti già acquistati è una trovata a dir poco pessima.

IL TEMA DEL PROSSIMO MESE:

Quali giochi pensi di acquistare questo autunno?

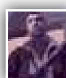
@ Manda un'email a **playgeneration@edmaster.it, indicando come oggetto "Opinione", oppure posta nel forum (www.playgen.it).**
Se vuoi, puoi inviarci una foto autorizzandoci esplicitamente alla pubblicazione.

PARTECIPA ANCHE TU ALLA **COMMUNITY DI PLAYGENERATION!**

Voci dal Forum

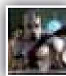
Vuoi partecipare ancora di più alla tua rivista preferita? Vuoi conoscere altri appassionati di videogiochi in una community sempre più grande e sempre più vivace? Allora clicca su www.playgen.it e scopri il nostro forum!

LA DISCUSSIONE



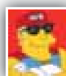
Ho voluto avviare questa discussione per sapere se per voi la trama in un gioco è importante.
Mi spiego meglio: preferite giochi come *Black* o come *GTA IV*?

NIKO PETRENKO 94



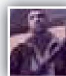
Io preferisco i giochi con una bella trama, ma ogni tanto mi piace giocare a giochi in cui la trama è meno importante, come *Mario, Crash* e *Little Big Planet*.

KRATOS92



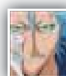
Riprendo l'esempio di *MW 2*, del quale parlavo due secondi fa altrove:
Le Operazioni Speciali sono secondo me la parte migliore del gioco. Trama minimale, in secondo piano rispetto all'azione. Scene epiche prive della colla di secondo ordine che è la trama della Campagna. Quanto ci avrebbe guadagnato *MW 2* se fosse stato tutto così, senza supercazzole, sigle e complotti demenziali?
Anche l'esempio di *Black* è ottimo: trama pari a zero, eppure gran gioco: sei uno che deve sparare a dei cattivi. Spara. Fine trama. Ci perde in qualche modo?
Esempio contrario: il primo *Lost Planet*. Buon gioco, ma forse la trama più idiota e sconclusionata della storia dell'umanità, soprattutto verso il finale.
C'era davvero bisogno? Ci sei tu, ci sono i mostri, devi uscire vivo dal pianeta. Fine. Il secondo è un gioco per molti versi peggiore, ma almeno ha tentato di fare (male) quello che ipotizzavo per *MW 2*: giocare sulle singole situazioni, senza perdersi in epiche saghe che riescono una volta su mille.

DUFFMAN



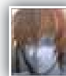
Non sono d'accordo. Secondo me la trama in un gioco è la cosa più importante: è quello che gli da forza. Mi rifaccio al tuo esempio di *MW 2*: è vero, le operazioni speciali sono bellissime e divertentissime. Ma se tutta la campagna fosse stata così secondo me il gioco ne avrebbe risentito. Non avrebbe avuto senso. Ovviamente ci sono le eccezioni come Black: la trama è pressochè assente ma il fatto viene compensato con una dose di azione che non si vede neanche in terminator.
Concludo dicendo che il miglior gioco per trama è *GTA IV* e secondo quasi a pari merito c'è *RDR*.

NIKO PETRENKO 94



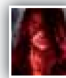
Ovvio che è importante la trama, ma ci sono elementi che, se sviluppati adeguatamente, la fanno passare in secondo piano. Brevemente, è necessaria, ma non indispensabile.

KUROSAKI_ICHIGO



Secondo me la trama è importantissima in un videogioco, ma non è proprio indispensabile. Ma allora *MGS* sarebbe stato lo stesso capolavoro con una trama semplice? No.
E se *Mario* avesse una storia alla *MGS*? Non credo proprio.
Uncharted 2 sarebbe stato migliore se avesse una trama più complessa? Assolutamente si.
E *BioShock*? No, naturalmente.
La trama si deve adattare al genere di cui si gioca. Logico che un GDR abbia la trama migliore di un platform.

ALTAIR97

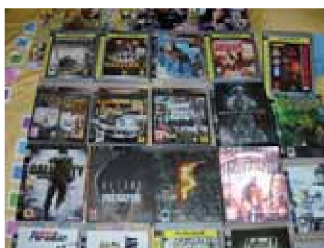


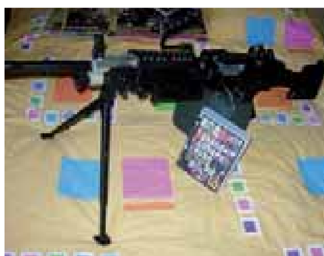
Per me la trama è molto importante. Non è sempre necessaria. A volte un gioco può divertire anche senza una trama profonda e interessante (*God of War III*) ma ci sono giochi in cui è fondamentale. *Metal Gear Solid, Heavy Rain* e *Silent Hill 2* ne sono un esempio. Hanno fatto della trama uno dei loro punti forti. e oggi sono ricordati come capolavori.Tutti i giochi dovrebbero seguire questa filosofia. In fondo è il passo avanti che hanno fatto i videogame negli ultimi 20 anni. Quindi è bene che si cerchi sempre di raggiungere il realismo estremo. Perchè è il sogno di qualunque programmatore: creare il videogame che più rispecchi la realtà. E non solo dal punto di vista grafico, ma anche della caratterizzazione dei personaggi.

RYONARUSHIMA

LA COLLEZIONE







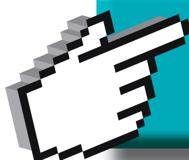


Finalmente posso presentarvi la mia superba collezione con il mio mitra per soft air.
Diciamo che è da un anno circa che prendo tutte le Limited che trovo sul mercato, e non compro mai niente su internet. Questo mi ha portato a spendere un po' di quattrini, ma in fondo nulla di che.

LEONARDO DIDONÉ



Niente da dire, quella di Leonardo è proprio una bella collezione, con tante limited e... un tocco in più.

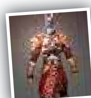


PARLA DEI TUOI GIOCHI PREFERITI, TROVA AMICI PER GIOCAR

LE COPERTINE DEI LETTORI

I nostri lettori hanno fatto ancora una volta sfoggio di creatività e di abilità grafica creando alcune nuove "fantacopertine" per la rivista...





Al vedere questa copertina, la reazione redazionale è stata "Mah, dai, la barra in basso l'ha copiata dall'ultimo numero... ehi, aspetta un momento, l'ultimo numero non è ancora uscito!". **GOD OF WAR 3** ha fatto davvero un ottimo lavoro, nonostante un minuscolo typo...



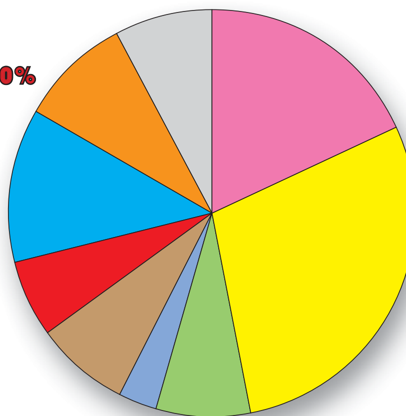
Da **ivi the best**, un'altra copertina a tema "serio", anche questa realizzata davvero molto bene (e anche questa con un piccolo typo). Niente da dire, i nostri lettori se la cavano davvero bene con Photoshop...

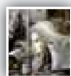


IL SONDAGGIO

QUALE GIOCO PER XBOX 360 VORRESTI VEDERE SU PS3?

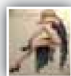
HALO 27,91%
GEARS OF WAR 44,19%
FABLE 11,63%
CRACKDOWN 4,65%
SPLINTER CELL
CONVICTION 11,63%
FORZA MOTORSPORT 9,30%
LEFT 4 DEAD 18,60%
ALAN WAKE 13,95%
ALTRO 11,63%





Le principali esclusive 360 che vorrei vedere sulla mia ps3 sono: *Left 4 Dead*, *Gears of War* ed *Alan Wake*. Vorrei proprio testare con mano il tanto acclamato dai videogiocatori e dalla critica *Gears of War*: vorrei proprio scoprire cosa lo rende così speciale. Essendo un fan di Valve non posso certo non desiderare *Left 4 Dead*. Per quanto riguarda *Alan Wake* mi ha sempre ispirato fin dal suo annuncio, per ambientazione e trama: vorrei vedere se riesce ad essere un'esperienza innovativa o solo qualcosa di "già visto".

FRA 62



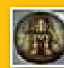
Fino a qualche mese fa attendevo con ansia la conversione di *Splinter Cell: Conviction*, ma visto che, da quanto ho saputo, la componente stealth è scomparsa... Non lo prenderei più.

VALERIO95

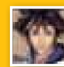


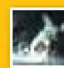
LA CLASSIFICA UFFICIALE DEL FORUM

Questo mese nella nostra classifica si è verificata qualche "sparizione" eccellente, che ha dato origine a un po' di movimenti. Uniko90, infatti, balza in testa, trascinandosi dietro un Baldagiovane già in rimonta dopo lo scivolone del mese scorso, e via via tutte le altre posizioni della classifica...

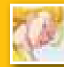

1. UNIKO90 - trofei 2376 livello 18 - 5% - 47 platini

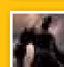

2. BALDAGIOVANE86 - trofei 2192 - livello 16 - 56% 26 platini

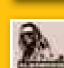

3. MATTEST09 - trofei 1958 livello 16 - 12% - 30 platini

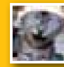

4. SUPERTAYO10 - trofei 1796 livello 15 - 51% - 21 platini

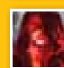

5. TRIXSTER10 - trofei 1536 livello 15 - 1% - 28 platini

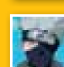

6. SHARINGAN - trofei 1412 livello 14 - 68% - 24 platini


7. BOMBERMAN - trofei 1596 livello 14 - 51% - 13 platini


8. SOLDIER_OF_ROME - trofei 1359 - livello 14 - 31% - 21 platini

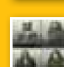

9. AMEDEO91 - trofei 1290 livello 14 - 13% - 22 platini

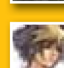

10. RYONARUSHIMA - trofei 1234 livello 14 - 3% - 25 platini

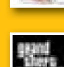

11. IRONBOXE - trofei 1564 livello 14 - 2% - 2 platini


12. JOHNNY DEPP - trofei 1211 livello 14 - 1% - 25 platini

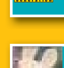

13. POOH81 - trofei 1233 livello 13 - 97% - 20 platini

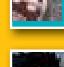

14. MARDUK74 - trofei 1312 livello 13 - 93% - 16 platini

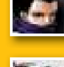

15. YGORR - trofei 1208 livello 13 - 75% - 18 platini


16. RAZZAROMANA - trofei 1207 livello 13 - 75% - 18 platini


17. LUSIO89 - trofei 1261 livello 13 - 72% - 16 platini


18. MARKO_GEKO - trofei 1146 livello 13 - 67% - 20 platini


19. SPAREGA - trofei 1137 livello 13 - 53% - 20 platini


20. ALEXJS10 - trofei 1031 livello 13 - 21% - 15 platini

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

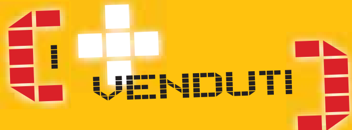
Quella che segue è una guida ai titoli più interessanti per PS3, PSP e PS2. **Abbiamo assegnato a ciascuno un voto. Quest'ultimo potrà variare in futuro in virtù delle nuove uscite.**

PIÙ DI 150 TITOLI RECENSITI!

I migliori giochi per la tua PlayStation

Tutte le informazioni di cui hai bisogno per non fare acquisti sbagliati.

DATI LIMITATI ALLE PIATTAFORME SONY





Red Dead Redemption ha sfidato a duello sua maestà *Modern Warfare 2*. È stato un agosto di fuoco.

1. Red Dead Redemption (=)
2. Call of Duty: Modern Warfare 2 (↑)
3. Toy Story 3 (N)
4. Tiger Woods PGA Tour 2011 (↓)
5. Battlefield: Bad Company 2 (↑)
6. Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate (↑)
7. Just Cause 2 (↑)
8. LEGO Harry Potter: Anni 1-4 (↓)
9. Mondiali FIFA Sudafrica 2010 (↓)
10. GTA: Episodes from Liberty City (↑)



Bad Company 2 rientra sorprendentemente in classifica. Estate dolce sparare...



AZIONE

ALPHA PROTOCOL
» SEGA » € 69,90 » X GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un gioco di spionaggio che combina elementi d'azione, stealth e GdR. Offre grande libertà nella scelta delle strategie da usare.
VOTO 79

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY
» EA GAMES » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Due mercenari combattono per sventare la minaccia terroristica che incombe su Shangai. Breve, ma intenso.
VOTO 84

BAYONETTA
» SEGA » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Spettacolare, profondo, vibrante, originale: Bayonetta è ufficialmente la nuova regina degli action!
VOTO 95

BIONIC COMMANDO
» CAPCOM » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un classico riletto in chiave moderna che esalta per l'azione intensa e per gli esigenti elementi da gioco di piattaforma.
VOTO 88

BRÜTAL LEGEND
» EA GAMES » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Uno spassoso viaggio nel mondo del metal, tra azione, corse in auto e battaglie. È minato da difetti tecnici e strutturali.
VOTO 83

DEVIL MAY CRY 4 — Prezzo budget
» CAPCOM » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il mix "stylish" di azione e avventura firmata Capcom torna con l'eccelsa qualità a cui la serie ci ha abituati sin dalle origini.
VOTO 93

DYNASTY WARRIORS STRIKEFORCE
» KOEI » € 59,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Azione dai controlli semplici e accessibili. È ambientato nella Cina feudale e ha una modalità cooperativa online.
VOTO 86

IL-2 STURMOVIK BIRDS OF PREY
» 505 GAMESTREET » € 39,90 » 1-16 GIOC. » ITALIANO » ETÀ: 7+
Battaglie aeree che divertiranno sia gli amanti dei simulatori sia i giocatori in cerca di qualcosa di diverso dal solito.
VOTO 87

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS — Nuovo!
» EIDOS » € 69,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Violenza, azione senza tregua, trama avvincente e un comparto visivo inconfondibile. Originale il multi, anche in cooperativa
VOTO 84

LOST PLANET 2
» CAPCOM » € 39,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un gioco d'azione con ambientazione futuristica, un'eccellente modalità cooperativa ed entusiasmanti scontri a fuoco.
VOTO 83

MINI NINJAS — Prezzo budget
» EIDOS » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un gioco di ninja originale, spassoso e dall'estetica ricercata. Il suo svolgimento variegato ti conquisterà subito.
VOTO 83

NAUGHTY BEAR
» 505 GAMES » € 49,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Nel ruolo di un orso di peluche dovrai massacrare gli altri pupazzi. Originale, ma breve e pieno di difetti tecnici.
VOTO 65

NINJA GAIDEN SIGMA 2
» TECMO » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Una sfida per veri ninja: lunga, difficile e maledettamente spettacolare. Molti gli extra esclusivi per PS3.
VOTO 90

RATCHET & CLANK A SPASSO NEL TEMPO
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
La classica formula a base di azione e piattaforme per una divertente avventura che chiude la trilogia di *R&C*.
VOTO 92

SCONTRO TRA TITANI
» NAMCO BANDAI » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un'avventura di ambientazione mitologica, simile per molti versi a *God of War* ma molto meno varia e spettacolare.
VOTO 72

TCOR: ASSAULT ON DARK ATHENA — Prezzo budget
» ATARI » € 29,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un ottimo mix di azione e stealth, corredato dall'ulteriore attrattiva di un eroe carismatico e di un secondo gioco incluso.
VOTO 79

TRANSFORMERS: LA BATTAGLIA PER CYBERTRON
» ACTIVISION » € 69,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un'avventura lunga, varia e appassionante, anche se priva di idee originali. Di gran lunga superiore a *La Vendetta del Caduto*.
VOTO 82

GDR

3D DOT GAME HEROES
» ATLUS » € 39,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 7+
Un gioco di ruolo ispirato ai capisaldi del genere e zeppo di citazioni e omaggi. Particolarissimo lo stile grafico retrò.
VOTO 87

DEMON'S SOULS
» NAMCO BANDAI » € 64,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un GdR d'azione profondo, vasto, dai toni adulti e straordinariamente difficile. Se cerchi una vera sfida, devi farlo tuo.
VOTO 91

DRAGON AGE: ORIGINS
» EA GAMES » € 44,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un gioco di ruolo maturo, di stampo fantasy e con struttura aperta. I fan del genere non dovrebbero lasciarselo scappare.
VOTO 90

FALLOUT 3: GOTY
» BETHESDA » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un *Oblivion* post-apocalittico eccellente per longevità e libertà. Questa versione contiene tutte le espansioni uscite.
VOTO 94

FINAL FANTASY XIII
» SQUARE ENIX » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un gioco di ruolo che sorprende per la grafica e il sistema di combattimento profondo, ma non per trama e personaggi.
VOTO 90

RESONANCE OF FATE
» SEGA » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Ambientazione originale e combattimenti spettacolari, a metà tra turni e azione. È un GdR complesso, destinato ai più esperti.
VOTO 84

3 ragioni per giocare a...

Mafia II

Play GIOCO DEL MESE

1. TRAMA DEGNA DI UN FILM. Tutto ruota attorno a Vito Scaletta, un italo-americano di umili origini e determinato a prendere il potere tra le fila del crimine organizzato.

2. UNA METROPOLI APERTA. La città di Empire Bay è completamente accessibile sin dal principio. Potrai esplorarla a piedi o a bordo di 36 differenti veicoli dell'epoca.

3. CURA PER I DETTAGLI. L'ambientazione è uno dei punti di forza del gioco, grazie anche al comparto tecnico di prim'ordine. Splendido il sonoro, con doppiaggio in italiano.

AVVENTURA

ASSASSIN'S CREED II
» UBISOFT » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Il buon mix tra i vari elementi del gioco lo rende un'avventura tra le migliori disponibili sulla piazza.

VOTO 91

BATMAN ARKHAM ASYLUM GOTY
» EIDOS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Azione, stealth e un quadro tecnico da urlo. È arricchito da tutti i DLC e da una modalità 3D compatibile con qualsiasi TV.

VOTO 80

DANTE´S INFERNO
» ELECTRONIC ARTS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un'avventura truculenta, in stile *God of War*, con un'ambientazione evocativa. La struttura di gioco non apporta novità.

VOTO 83

DARKSIDERS
» THQ » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un'avventura che stupisce per caratterizzazione artistica, varietà, longevità e una serie di trovate interessanti.

VOTO 90

DEAD SPACE
Prezzo budget

» EA GAMES » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Comparto tecnico, atmosfere e combattimenti rendono questo nuovo esperimento il survival horror dell'anno.

VOTO 91

GOD OF WAR III
» SONY » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Una delle migliori avventure d'azione disponibili per PS3: adrenalinica, violenta e dotata di un comparto tecnico d'eccellenza.

VOTO 97

GOD OF WAR COLLECTION
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Include i primi due *GoW* pubblicati per PS2. Due avventure superbe, ritoccate nella grafica e proposte a un prezzo irresistibile.

VOTO 93

GTA EPISODES FROM LIBERTY CITY
» ROCKSTAR » € 39,90 » 16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Due avventure che ampliano l'universo di *GTA IV*, nuovi protagonisti e modalità multiplayer inedite. Il prezzo è imbattibile.

VOTO 92

GRAND THEFT AUTO IV
Prezzo budget

» ROCKSTAR » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Il gioco che non dovrebbe mai mancare in nessuna softeca PS3. Un titolo immenso ed elettrizzante.

VOTO 97

HEAVY RAIN
» SONY » € 44,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un thriller con una trama profonda e ricca di colpi di scena. È un "film interattivo" da giocare a colpi di QTE. Indimenticabile.

VOTO 93

JUST CAUSE 2
» EIDOS » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un'avventura esplosiva, un sandbox che riprende elementi di *GTA IV* e *Mercenaries*: frenesia, libertà, varietà e divertimento.

VOTO 83

MAFIA II
Nuovo!

» 2K GAMES » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un'avventura criminale con un'ambientazione molto curata e una progressione più lineare rispetto agli altri sandbox.

VOTO 83

METAL GEAR SOLID 4
Prezzo budget

» KONAMI » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un intreccio narrativo indimenticabile: l'ennesimo trionfo di una serie che continua a stupire. Un must imperdibile.

VOTO 97

PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DIMENTICATE
» UBISOFT » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un'avventura varia e divertente, ma non all'altezza dei capisaldi del genere. Se non sei proprio un novizio lo finirai in poche ore.

VOTO 78

RED DEAD REDEMPTION
» ROCKSTAR » € 69,90 » 16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un'avventura epica con un'ambientazione unica: il Vecchio West. È vario, immenso e graficamente superbo

VOTO 97

RESIDENT EVIL 5
» CAPCOM » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Avvincente, spettacolare, longevo... *Resident Evil 5* è senza dubbio una delle migliori avventure d'azione per PS3.

VOTO 95

TOY STORY 3
» DISNEY » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+

Vario, curato, divertente e intriso della magica atmosfera del film. Imperdibile per i più piccoli e per i fan di Woody e Buzz.

VOTO 83

UNCHARTED 2: IL COVO DEI LADRI
Prezzo budget

» SONY » € 29,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un'avventura unica, che appassiona dall'inizio alla fine e stupisce per l'ottimo online. Uno dei migliori titoli PS3.

VOTO 97

YAKUZA 3
» SEGA » € 69,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 18+

Un "romanzo criminale" ambientato in Giappone, vastissimo e carico di atmosfera. È totalmente in inglese.

VOTO 91

PICCHIADURO

DRAGON BALL Z RAGING BLAST
» NAMCO BANDAI » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Graficamente pregevole, e finalmente con un numero degno di personaggi e modalità. Peccato per le poche novità.

VOTO 85

SOULCALIBUR IV
Prezzo budget

» NAMCO » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un picchiaduro straordinario, ricco ed estremamente galvanizzante. Ti stregherà anche se non sei un amante del genere.

VOTO 92

SUPER STREET FIGHTER IV
» CAPCOM » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Il miglior picchiaduro per PS3. Mantiene la struttura di *Street Fighter IV* e aggiunge lottatori, opzioni e modalità di gioco.

VOTO 96

TEKKEN 6
» NAMCO BANDAI » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Il picchiaduro più completo sulla piazza, con 40 lottatori e numerose modalità di gioco. I fan della saga lo adoreranno.

VOTO 90

WWE SMACKDOWN! VS RAW 2010
» THQ » € 49,90 » 6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Una simulazione di wrestling spettacolare e completa, con ancora più opzioni, modalità di gioco e lottatori.

VOTO 80

IL MEGLIO PER PS3

NOI STIAMO GIOCANDO A...

1 **Kane & Lynch 2: Dog Days** (N)
EIDOS | AZIONE



Azione frenetica, fiumi di sangue, trama accattivante e due protagonisti fuori di testa: il cocktail è irresistibile! Per non offendere Vito Scaletta, poi, non ci facciamo mancare lunghe sessioni a *Mafia II*.

2 **Mafia II** (N)
2K GAMES | AVVENTURA

3 **Red Dead Redemption** (↓)
ROCKSTAR | AVVENTURA

4 **Demon's Souls** (↓)
NAMCO BANDAI | GDR

5 **Singularity** (↓)
ACTIVISION | SPARATUTTO

I VOSTRI PREFERITI

1 **Red Dead Redemption** (=)
ROCKSTAR | AVVENTURA



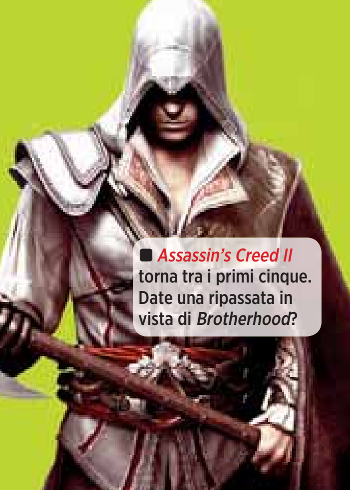
Le scorribande di John Marston continuano a occupare la prima posizione della vostra lista. I nuovi contenuti scaricabili estendono a dismisura la longevità, senza contare la brama del 100%.

2 **CoD Modern Warfare 2** (=)
ACTIVISION | SPARATUTTO

3 **Assassin's Creed II** (↑)
UBISOFT | AVVENTURA D'AZIONE

4 **Fallout 3 GOTY** (↑)
BETHESDA | GDR

5 **Battlefield Bad Company 2** (↓)
EA | SPARATUTTO



■ *Assassin's Creed II* torna tra i primi cinque. Date una ripassata in vista di *Brotherhood*?

I quattro migliori sparatutto in soggettiva...

1 TimeSplitters Future Perfect

Il tratto principale di questa storica saga sono i viaggi nel tempo e i combattimenti nelle diverse epoche. Il secondo e il terzo capitolo, entrambi usciti per PS2, sono due ottimi titoli, ma difficilmente vedremo mai un nuovo episodio. Peccato.

2 Singularity

È stato uno dei protagonisti dell'estate di PS3. In questo "singolare" sparatutto potrai controllare il flusso del tempo e modificare così l'ambiente intorno a te: ucciderai un nemico invecchiandolo, ad esempio, o rimetterai in sesto una scala ormai distrutta.

PER AIUTARCI A STILARE QUESTA LISTA MANDA UNA E-MAIL A: **playgeneration@edmaster.it**



1 Call of Duty Black Ops
» PS3 » ACTIVISION » SPARATUTTO » AUTUNNO

I preordini di *Black Ops* hanno già superato quelli di *Modern Warfare 2*. E anche questo capitolo sarà il gioco più venduto dell'anno...



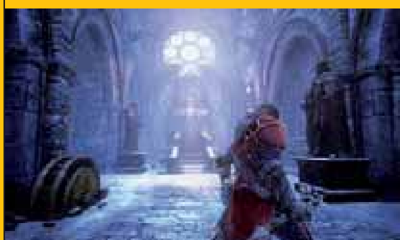
2 Gran Turismo 5
» PS3 » SONY » GUIDA » NOVEMBRE

Atteso per anni, rimandato, schernito, detestato, *Gran Turismo 5* è ormai in dirittura d'arrivo. La domanda ora è una: sarà valsa la pena aspettare?



3 Castlevania Lords of Shadow
» PS3 » KONAMI » AZIONE » AUTUNNO

Dopo averlo provato, siamo convinti che sarà una delle avventure più intriganti di questo autunno. Nonostante qualche difettuccio...



GUIDA

BLUR
» ACTIVISION » € 49,90 » 1-20 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+

Un frenetico arcade simile a *ModNation Racers* ma con uno stile grafico più realistico. Tecnicamente non è impeccabile. VOTO 87

COLIN MCRAE DIRT 2 — Prezzo budget
» CODEMASTERS » € 34,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Galvanizzante, longevo e stracolmo di opzioni, *Colin McRae DIRT 2* è molto più di un semplice gioco di rally. VOTO 93

FUEL — Prezzo budget
» CODEMASTERS » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+

Un arcade con veicoli ben differenziati e una discreta libertà nel percorrere scenari enormi. Leggermente monotono. VOTO 83

GRAN TURISMO 5: PROLOGUE — Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Non sorprende per numero di auto e circuiti, ma il sistema di guida, il fotorealismo e l'online ne fanno un titolo eccellente. VOTO 94

MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES — Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Gare adrenaliniche, scenografiche e ricche di opzioni, che ti terranno incollato al volante per molto, molto tempo. VOTO 91

MODNATION RACERS
» SONY » € 69,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un divertentissimo arcade con la possibilità di creare e condividere piloti, kart e tracciati. *LittleBigPlanet* a quattro ruote! VOTO 80

MOTO GP 09/10
» CAPCOM » € 64,90 » 1-20 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un titolo molto vasto, completo di classi 125, 250 e MotoGP e arricchito da numerose modalità. Tecnicamente non è granché. VOTO 80

MOTORSTORM PACIFIC RIFT — Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

MotorStorm torna con il suo ritmo travolgente, nuove modalità e circuiti inediti molto più vari rispetto al passato. VOTO 91

NEED FOR SPEED SHIFT
» EA » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un simulatore bilanciato e coinvolgente, anche se non riesce a superare sotto nessun aspetto i "pesi massimi" del genere. VOTO 91

SBK X SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
» MILESTONE » € 44,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Una simulazione completa, appassionante e adatta sia ai novizi che agli esperti delle due ruote. VOTO 85

SONIC & SEGA SUPERSTARS RACING
» SEGA » € 54,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+

Un arcade di corse, semplice e immediato. Punta sul fascino degli eroi Sega e sulla modalità multiplayer. VOTO 78

SPLIT/SECOND VELOCITY
» DISNEY INT. » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+

Una vera e propria scarica di adrenalina. È un arcade di guida che sorprende e affascina fin dalla prima gara. VOTO 91

SPARATUTTO

ALIENS VS. PREDATOR
» SEGA » € 39,90 » 1-18 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Scegli se giocare come Alien, Predator o marine, sfruttando le caratteristiche di ciascuna specie. VOTO 71

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2
» EA GAMES » € 39,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Uno sparatutto a sfondo bellico con una deludente Campagna in singolo, ma con il miglior multiplayer sulla piazza. VOTO 92

BIOSHOCK 2
» 2K GAMES » € 39,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Se hai apprezzato il primo *Bioshock*, lo amerai. Lo stile e l'ambientazione del predecessore, con in più il multiplayer. VOTO 91

BORDERLANDS
» 2K GAMES » € 59,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno sparatutto con elementi da GDR ambientato su un brullo pianeta alieno. Gioca da solo o con tre amici, anche online. VOTO 90

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
» ACTIVISION » € 69,99 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Come *MW*, meglio di *MW*. Uno sparatutto eccezionale da ogni punto di vista, con diverse interessanti novità. VOTO 94

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD
» UBISOFT » € 39,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un originale FPS che ti appassionerà, se ti farai catturare dall'ambientazione western. Buono anche l'Online. VOTO 80

FAR CRY 2 — Prezzo budget!
» UBISOFT » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno sparatutto che scommette su un'impostazione alla *GTA* ottenendo ottimi risultati in tutto, tranne nell'online. VOTO 90

KILLZONE 2 — Prezzo budget!
» SONY » € 29,90 » 1-32 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno degli sparatutto più avvincenti del catalogo PS3, reso ancora più memorabile da un multiplayer Online massiccio. VOTO 97

MAG
» SONY » € 49,90 » 256 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Una guerra per 256 giocatori, da combattere rigorosamente in Rete. Le meccaniche funzionano, la grafica non è il massimo. VOTO 82

RESISTANCE 2 — Prezzo budget!
» SONY » 29,90 » 1-60 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Uno sparatutto ineccepibile, splendido e adrenalinico. Storia, ambientazione e giocabilità ti lasceranno a bocca aperta. VOTO 93

SINGULARITY — Nuovo!
» ACTIVISION » € 69,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno sparatutto vario e diverso dal solito, impreziosito da una ambientazione evocativa e da alcuni passaggi di stampo horror. VOTO 88

WOLFESTEIN
» ACTIVISION » € 39,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un classico che ha saputo adattarsi ai tempi moderni senza perdere i suoi segni d'identità: intrattenimento e azione. VOTO 79

che "giocano" con il tempo!



TimeShift

In *TimeShift* potrai rallentare, bloccare o accelerare lo scorrere del tempo, per ottenere un vantaggio negli scontri a fuoco o per risolvere gli enigmi più vari. L'idea era buona, ma la realizzazione non è stata delle migliori.



F.E.A.R. 2 Project Origin

Come non citare il mitico "bullet time"? È stato utilizzato (e abusato) da avventure e sparatutto di ogni genere, come *F.E.A.R. 2* o *Call of Juarez: Bound in Blood*, per aiutare il giocatore nelle sparatorie. A "inventarlo" fu *Max Payne*.

MUSICALE

BAND HERO — Prezzo budget!
» ACTIVISION » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Se non senti il rock dentro e *Guitar Hero* ti sembra troppo ostico, *Band Hero* può costituire un buon compromesso pop. VOTO 71

DJ HERO
» ACTIVISION » € 59,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Nel ruolo di un DJ dovrai remixare oltre 100 brani. Le meccaniche funzionano alla grande, ma il repertorio in parte delude. VOTO 91

GUITAR HERO 5
» ACTIVISION » € 59,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Nuove opzioni per l'ennesima incursione nel mondo di *GH*. Include 85 brani, seppure non molto emozionanti. VOTO 79

ROCK BAND 2
» EA GAMES » € 44,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Innova poco rispetto al predecessore, ma rimane un gioco musicale quasi infinito e divertentissimo, sia da solo che con amici. VOTO 93

ROCK BAND GREEN DAY
» EA » € 64,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Un *Rock Band* dedicato al celebre gruppo punk-rock, con 47 brani ed extra di ogni genere. Se ti piacciono i Green Day... VOTO 84

SINGSTAR VOL. 3 (+ MICROFONI) — Prezzo budget!
» SONY » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

30 brani inediti per cantare con gli amici, oltre a nuove opzioni per la comunità Online di *SingStar*... Il re della festa. VOTO 92

SPORT

MONDIALI FIFA SUDAFRICA 2010
» EA SPORTS » € 29,90 » 1-20 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Una simulazione eccellente, che recupera tutte le qualità di *FIFA 10* e ricrea alla perfezione l'atmosfera del Mondiale. VOTO 91

FIFA 10
» EA SPORTS » € 39,90 » 1-20 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Una simulazione calcistica a 360°, sorretta da una montagna di opzioni e da un comparto ludico assolutamente ottimo. VOTO 93

FIGHT NIGHT ROUND 4
» EA SPORTS » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Se ami la boxe, su PS3 non troverai una simulazione più reale, impressionante e coinvolgente di questa. VOTO 94

NBA 2K10
» 2K SPORTS » € 59,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un simulatore completo, ricco di opzioni e modalità di gioco e con un sistema di controllo profondo. Davvero spettacolare. VOTO 92

NBA LIVE 10 — Prezzo budget!
» EA SPORTS » € 29,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un gioco di pallacanestro accessibile e completo che ricrea le emozioni della NBA. Ottimo, ma c'è spazio per migliorare. VOTO 89

PRO EVOLUTION SOCCER 2010
» KONAMI » € 39,90 » 1-7 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Una simulazione calcistica più convincente di *PES 2009*, capace di divertire a dispetto delle sue imperfezioni. VOTO 94

SKATE 3
» EA GAMES » € 64,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un gioco di skateboard ricco di opzioni e con un online davvero epico. Se ti piace il genere, è un acquisto obbligato. VOTO 91

TIGER WOODS PGA TOUR GOLF 11
» EA SPORTS » € 69,90 » 1-24 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

È la miglior simulazione di golf sulla piazza. La nuova edizione include la Ryder Cup e una modalità online più ricca. VOTO 89

TOP SPIN 3 — Prezzo budget!
» 2K SPORTS » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un gioco di tennis esigente e realistico. Il quadro tecnico è eccellente, lo spettro di opzioni di modalità più che abbondante. VOTO 90

VIRTUA TENNIS 2009
» SEGA » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un accessibile tennis arcade che coinvolge e diverte già dalla prima partita pur non offrendo una grafica sorprendente. VOTO 87

VARI

BUZZ! QUIZ TV + BUZZER
» SONY » € 59,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Divertente quanto i capitoli per PS2 e ora con la possibilità di sfidare online altri concorrenti da tutto il mondo. VOTO 90

EYE PET + TELECAMERA
» SONY » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+

Sfruttando il PlayStation Eye, incluso nella confezione, potrai interagire con il tuo cucciolo virtuale, lavarlo e curarlo. VOTO 85

KATAMARI FOREVER — Prezzo budget!
» NAMCO BANDAI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Far rotolare una sfera per raccogliere oggetti sempre più grandi può sembrare una follia... Ma è una follia a dir poco spassosa. VOTO 88

LITTLEBIGPLANET — Prezzo budget!
» SONY » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+

Un gioco di piattaforme rivoluzionario, che stimola a immaginare, creare e condividere mondi. VOTO 96

SCENE IT? CIAK! SI GIRA!
» WARNER » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Domande e risposte sul mondo del cinema, in puro stile Buzz!. È compatibile con i Buzzer, ma manca di originalità. VOTO 78

TIME CRISIS 4 + G-CON
» NAMCO » € 89,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Una conversione eccellente accompagnata da una nuova pistola, più precisa e versatile. Dispiace solo che duri così poco. VOTO 80

TORNADO OUTBREAK — Prezzo budget!
» KONAMI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+

Controlla i tornado e radi al suolo luna park o intere città. Diverte nonostante il comparto tecnico scadente. VOTO 79

I MIGLIORI PLATINUM

PS3



DIRT 2 entra nel novero dei Platinum. Ottimo il gioco, ghiotta l'occasione.

1. Fallout 3 (↑)
2. Uncharted 2 (↓)
3. Street Fighter IV (=)
4. GTA IV (↑)
5. FIFA 10 (↓)
6. Resident Evil 5 (↑)
7. LittleBigPlanet (↓)
8. Metal Gear Solid 4 (↓)
9. Colin McRae DIRT 2 (N)
10. InFamous (↑)

PSP

1. Monster Hunter Freedom Unite (=)
2. Pack GTA Liberty City Stories + Vice City Stories (↑)
3. FIFA 10 (↓)
4. God of War Chains of Olympus (=)
5. Midnight Club L.A. Remix (↑)
6. Crisis Core: FFVII (↓)
7. Patapon 2 (↓)
8. Silent Hill Origins (↑)
9. Wipeout Pulse (↓)
10. Capcom Classic Collection Reloaded (N)



Solo dieci euro e potrai fare tuoi diversi classici Capcom, da riscoprire sulla tua PSP.



I + VENDUTI PER PSP


MGS: Peace Walker continua a spopolare, anche nel mese dei giochi di calcio.

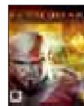
1. Metal Gear Solid: Peace Walker
2. Toy Story 3
3. FIFA 10
4. Mondiali FIFA Sudafrica 2010
5. ModNation Racers
6. Assassin's Creed: Bloodlines
7. Football Manager 2010
8. Pro Evolution Soccer 2010
9. Prince of Persia Le Sabbie Dimenticate
10. WWE Smackdown vs Raw 2010


Toy Story 3 è stato un grande successo, sia al cinema che su PSP.

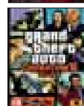
PSP AVVENTURA



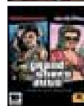
ASSASSIN'S CREED BLOODLINES
» UBISOFT » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il ritorno "portatile" di Altair delude su tutti i fronti. Tecnicamente lacunoso e molto poco divertente.
VOTO 59



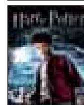
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Kratos si scatena su PSP con un'avventura così brillante da tutti i punti di vista da apparire indistinguibile dagli episodi per PS2.
VOTO 94



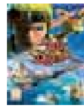
GTA CHINATOWN WARS
» ROCKSTAR » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
La visuale ricorda i primi, classici *GTA*, ma la sostanza è quella, gustosissima, degli episodi più recenti.
VOTO 90



GTA LIBERTY CITY STORIES + VICE CITY STORIES — Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Ottima raccolta che include i due *GTA* usciti finora per il portatile Sony. Un must per tutti i giocatori.
VOTO 94



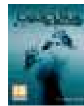
HARRY POTTER E IL PRINCIPE MEZZOSANGUE — Prezzo budget
» EA » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Il gioco non dura molto e la cura per i dettagli è deludente, ma i fan più accaniti di Harry Potter sapranno apprezzarlo.
VOTO 77



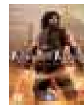
JAK & DAXTER: SFIDA SENZA CONFINI
» SONY » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Jak debutta su PSP con un'avventura divertente ed estremamente varia. La strana coppia è tornata, più in forma che mai!
VOTO 87



METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER
» KONAMI » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Uno dei migliori capitoli della saga: un'avventura divertente, emozionante, varia e rigiocabile. Peccato manchi l'online.
VOTO 98



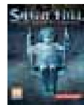
OBSCURE: THE AFTERMATH
» KOCH MEDIA » € 29,90 » 2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un survival horror appassionante, grazie soprattutto a una trama curata. Splendido se giocato in cooperativa con un amico.
VOTO 86



PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DIMENTICATE
» UBISOFT » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Sviluppato in 2D, il nuovo *Prince of Persia* è un mix di salti, azione ed enigmi. Peccato manchi di profondità e carisma.
VOTO 76

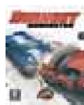


SILENT HILL ORIGINS
» KONAMI » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Angosciante come un *SH* per PS2. E tra grafica, trama, enigmi e combattimenti, *Origins* si classifica tra i migliori giochi PSP.
VOTO 93

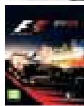


SILENT HILL SHATTERED MEMORIES
» KONAMI » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un'avventura angosciante ma del tutto priva d'azione. Riprende l'ambientazione del primo *SH*, con meccaniche innovative..
VOTO 81

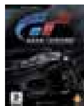
GUIDA



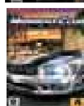
BURNOUT DOMINATOR — Prezzo budget
» EA GAMES » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Corse a ritmo serrato in mezzo al traffico e una sana dose di sfida rendono questo gioco di guida un vero must.
VOTO 90



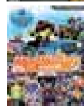
F1 2009
» CODEMASTERS » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Il miglior simulatore di Formula 1 per PSP. Vanta la licenza ufficiale per le auto, i tracciati e le piste di questa stagione.
VOTO 88



GRAN TURISMO
» SONY » € 29,90 » 4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Uno dei migliori giochi di guida per PSP, nonostante la mancanza di una modalità carriera completa e longeva.
VOTO 85



MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX — Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 19,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un'autentica meraviglia, sbalorditiva in ogni suo comparto. Eccezionali i controlli e il coinvolgimento.
VOTO 92



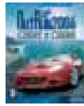
MODNATION RACERS
» SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un brillante arcade con tutte le qualità della versione PS3, nonostante gli inevitabili tagli. Presenti anche l'editor e l'Online.
VOTO 86



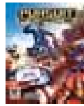
MOTO GP — Prezzo budget
» NAMCO » € 19,90 » 8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Brucia l'asfalto in un GP quanto mai realistico e con dei comandi impeccabili. Peccato che ci siano solo otto circuiti.
VOTO 88



MOTORSTORM ARCTIC EDGE
» SONY » € 29,90 » 6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un ottimo arcade che cattura lo spirito selvaggio delle gare offroad delle versioni per PS3. Include gare online.
VOTO 91



OUTRUN 2006 COAST 2 COAST
» SEGA » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Questo remake del popolarissimo arcade di Sega rappresenta una piccola perla di tecnica e giocabilità per la tua PSP.
VOTO 86



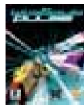
PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE — Prezzo budget
» SEGA » € 19,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un titolo concitato che fonde guida, salti e scontri a fuoco. Godibile, ma ci sono alternative migliori.
VOTO 80



RIDGE RACER 2 — Prezzo budget
» NAMCO » € 19,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un arcade che non apporta alcun miglioramento rispetto all'originale, ma rimane comunque un ottimo titolo.
VOTO 92



SBK 09
» BLACK BEAN » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Realizzazione passabile e gare con controlli arcade o simulativi, ma nessuna novità di rilievo rispetto allo scorso anno.
VOTO 78



WIPEOUT PULSE — Prezzo budget
» SONY » € 9,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Vertiginose gare futuristiche valorizzate da opzioni inedite, controlli privi di sbavature e una grafica mozzafiato.
VOTO 89

E tu, che voto daresti a...



Dragon Age: Origins

@ Guero (dal forum)

Cercasi Custodi Grigi!

Sullo sfondo una guerra epocale, in primo piano le proprie scelte. Il gioco ti catapulta in un mondo vivo e pulsante, ricco di variabili decise solo da te, che influenzano una trama profonda e avvincente. I binari portano ad un'unica stazione, ma mai come ora il treno sembra guidato da te.

VOTO 95 — Uno splendido GdR in cui il gioco viene messo un po' in ombra per far risaltare l'aspetto ruolistico.



MGS Peace Walker

@ Madara Uchiha (dal forum)

Grazie, Kojima-san!

Il vero quinto capitolo della saga, e il miglior gioco disponibile per PSP. Comparto tecnico sublime, trama da Oscar, longevità stellare e divertentissimo sia in singolo che in cooperativa. La giocabilità stealth e action è rimasta praticamente invariata. Inoltre, è stata notevolmente migliorata la parte che riguarda la gestione dell'esercito.

VOTO 99 — Per me non merita 100 solo perchè avrei gradito una maggiore varietà nei boss e l'aggiunta di una modalità online.

Prince of Persia Le sabbie Dimenticate

@ Vittoria Filippi (e-mail)

Il ritorno del principe

Ubisoft ci ha riportato alle atmosfere di *Le sabbie del tempo*, prendendo spunto dalla trilogia originale. Ottima trama, grafica fantastica, colonna sonora di qualità... e la giocabilità di sempre, con salti, magie e combattimenti. Stavolta, però, con più nemici! Un titolo degno dei suoi "cugini" per PS2, o quasi.

VOTO 90 — Recupera l'essenza e l'atmosfera della trilogia per PS2. Divertente ed emozionante per tutti i fan del principe.



AZIONE

ARMY OF TWO THE 40TH DAY
» EA » € 29,90 » 1- GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un titolo breve e fin troppo semplice. Dà il meglio in compagnia di un amico, ma è comunque un gioco mediocre. VOTO 59

CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
» KONAMI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un classico dell'azione torna in forma smagliante grazie a un portentoso "restyling" e tanti extra di lusso. VOTO 91

CLANK AGENTE SEGRETO
» SONY » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Clank diventa protagonista di un gioco d'azione che fonde con classe umorismo, meccaniche di gioco e qualità tecnica. VOTO 89

KILLZONE LIBERATION — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Uno dei migliori giochi d'azione in circolazione su PSP e soprattutto uno dei più divertenti in multiplayer. VOTO 92

LEGO INDIANA JONES II
» ACTIVISION » € 39,95 » 1 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
È divertente e scanzonato come la versione per PS3, ma ha un difetto grave: manca il multiplayer, vera anima del gioco. VOTO 83

MANHUNT 2 — Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 19,90 » 1 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un tetro gioco d'azione e stealth che, per il tasso di violenza elevato, risulta adatto solo a un pubblico adulto. VOTO 86

METAL SLUG XX
» SNK PLAYMORE » € 29,90 » 1-2 GIOC. » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un arcade vecchio stampo in cui raccogliere armi, sparare e saltare. Intrattiene, ma è breve e non porta novità di rilievo. VOTO 79

NARUTO SHIPPUDEN LEGENDS: AKATSUKI RISING
» BANDAI » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un gioco d'azione con protagonista Naruto che non soddisferà i fan, a causa del sistema di combattimento poco profondo. VOTO 59

PRINNY CAN I REALLY BE THE HERO?
» DIGITAL BROS » € 29,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 7+
Un divertentissimo mix di azione e plataform, il tutto in 2D. Una chicca imperdibile. VOTO 81

RATCHET & CLANK L'ALTEZZA NON CONTA — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Poche avventure su PSP possono vantare una simile varietà di gioco e una realizzazione tecnica altrettanto curata. VOTO 91

RESISTANCE RETRIBUTION
» SONY » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il comparto grafico sbalorditivo e le meccaniche e il ritmo galvanizzanti ne fanno uno dei titoli migliori per PSP. VOTO 92

STAR WARS BATTLEFRONT SQUADRONE SPECIALE
» REBELLION » € 29,90 » 16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Azione intensa, ritmo frenetico e una originale modalità strategica bilanciano un comparto tecnico migliorabile. VOTO 75

STAR WARS IL POTERE DELLA FORZA
» LUCASARTS » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un buon gioco d'azione in terza persona con una trama inedita e tutto il fascino di "Guerre Stellari". VOTO 83

SYPHON FILTER LOGAN'S SHADOW
» SONY » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Senza dubbio una delle migliori avventure per PSP, con una realizzazione tecnica eccellente e una solida giocabilità. VOTO 94

TENCHU 4
» UBISOFT » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Ambientazioni magnifiche e momenti d'azione notevoli esaltano a dovere questa appassionante avventura ninja. VOTO 88

TRANSFORMERS: LA VENDETTA DEL CADUTO
» ACTIVISION » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Controlla Autobot e Decepticon ripercorrendo gli eventi del film. Sparare senza sosta è piacevole, ma niente di più. VOTO 69

ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS — Prezzo budget
» CAPCOM » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un mito dei videogame, che ritorna con uno schema di gioco frenetico e divertentissimo e una grafica al passo con i tempi. VOTO 91

UNDEAD KNIGHTS
» TECMO » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » INGLESE » ETÀ: 18+
Un gioco d'azione frenetico, dai toni splatter e con la possibilità di controllare un esercito di zombie. Il divertimento, tuttavia, latita. VOTO 69

GDR

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII — Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il miglior GdR per PSP: rispolvera un mito, sbalordisce per le sue finezze grafiche e, soprattutto, diverte. VOTO 93

DISGAEA 2: DARK HERO DAYS
» DIGITAL BROS » € 29,90 » 1 GIOCATORI » INGLESE » ETÀ: 12+
È un GdR strategico, ricco di opzioni e di dissacrante umorismo. Peccato che i dialoghi siano esclusivamente in inglese. VOTO 86

MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE
» CAPCOM » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un gioco enorme e spettacolare in cui dare la caccia a mostri giganteschi. Divertente, specialmente in compagnia. VOTO 91

PHANTASY STAR PORTABLE
» SEGA » € 49,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un discreto mix di GdR e azione che regala maggiori soddisfazioni in compagnia. Peccato sia in inglese. VOTO 74

STAR OCEAN SECOND EVOLUTION
» SQUARE ENIX » € 29,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 12+
Se riesci ad abituarti al suo ritmo di gioco lento, potrai trovare in *Second Evolution* un GdR di classico dalla buona trama. VOTO 85

WILD ARMS XF — Prezzo budget
» 505 GAMESTREET » € 24,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 12+
Un Gioco di Ruolo tattico che avvince per l'impianto di gioco, semplice ma ricco di opzioni. In inglese. VOTO 82

Assassin's Creed 2 Complete Edition

@ Jack The Rapper (e-mail)

Se vi siete persi l'assassino...



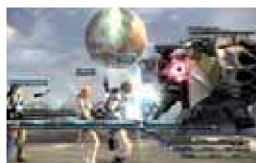
Un eccellente pacchetto che include il gioco, gli extra della Black Edition e tutti i DLC. Se non avete la versione originale di *AC*, fatelo vostro: anche il prezzo è conveniente.

VOTO 98 Lo sto giocando con soddisfazione e le espansioni garantiscono ore di divertimento in più. Se avete già l'originale, chiaramente, lasciate perdere.

Final Fantasy XIII

@ Bogdan Skyline (e-mail)

La fantasia definitiva



Dico la mia: è la prima volta che un GdR mi appassiona così tanto, soprattutto grazie all'ottima storia e al sistema di combattimento davvero intelligente e profondo.

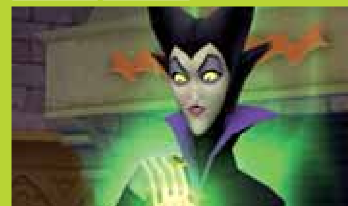
VOTO 100 È diventato il mio gioco preferito, migliore persino di *Devil May Cry*, *God of War* e *Modern Warfare*. Un capolavoro.

VUOI VEDER PUBBLICATA LA TUA MINI-RECENSIONE? MANDA UNA E-MAIL A: playgeneration@edmaster.it

IL MEGLIO PER PSP

NOI STIAMO GIOCANDO A...

1. **Kingdom Hearts BBS** (N) — SQUARE ENIX | GDR D'AZIONE

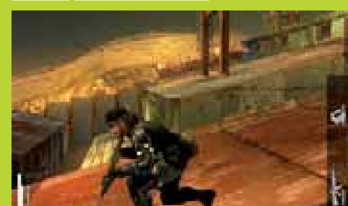


PSP non finisce mai di stupire. Dopo il trionfo di *Metal Gear Solid: Peace Walker*, è arrivato il momento di *Kingdom Hearts: Birth by Sleep*. Tutta la magia di Disney e Square Enix in un gioco inimitabile...

2. **MGS: Peace Walker** (↓) — KONAMI | AZIONE/AVVENTURA
3. **ModNation Racers** (↓) — SONY | GUIDA
4. **Naruto Ultimate Ninja Heroes 3** (=) — NAMCO BANDAI | PICCHIADURO
5. **Monster Hunter Freedom Unite** (=) — CAPCOM | GDR

I VOSTRI PREFERITI

1. **MGS Peace Walker** (↑) — KONAMI | AVVENTURA D'AZIONE



In silenzio, furtivo com'è nel suo stile, Big Boss soffia a *FIFA* la prima posizione della classifica. E con tutti i segreti e la straordinaria longevità del gioco, ci resterà ancora per molto tempo. C'è da scommetterci...

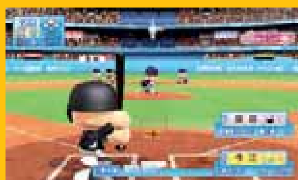
2. **FIFA 10** (↓) — EA SPORTS | SPORT
3. **ModNation Racers** (=) — SONY | GUIDA
4. **Monster Hunter Freedom Unite** (=) — CAPCOM | GDR D'AZIONE
5. **Toy Story 3** (N) — DISNEY | PIATTAFORME

Toy Story torna sotto la luce dei riflettori, grazie anche all'ottimo tie-in.

LE USCITE NEL MONDO

GIAPPONE

1 **Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 2010** (N) — PS3/PSP | KONAMI | SPORT



La classica serie di baseball firmata Konami, intrisa di umorismo e caricature ultra-nipponiche, torna su PS3 e PSP con un nuovo capitolo.

2 **Last Ranker** (N) — PSP | CAPCOM | GDR

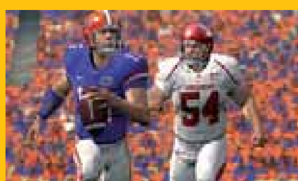
3 **White Knight Chronicles: Hikari to Yami no Kakusei** (N) — PS3 | SONY | GDR

4 **Naruto Shippuden: Kizuna Drive** (N) — PSP | NAMCO BANDAI | AZIONE

5 **Busou Shinki: Battle Masters** (N) — PSP | KONAMI | AZIONE

U.S.A.

1 **NCAA Football 11** (N) — PS3 | EA SPORTS | SPORT



E se in Giappone spopola il baseball, gli americani stravedono per il football! Anche se NCAA, incentrato sulla lega universitaria, è solo un antipasto di *Madden*.

2 **Red Dead Redemption** — PS3 | ROCKSTAR | AVVENTURA

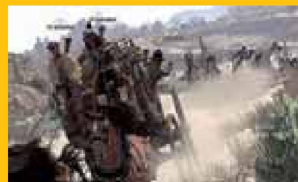
3 **Transformers: War for Cybertron** (N) — PS3 | ACTIVISION | AZIONE

4 **God of War III** (N) — PS3 | SONY | AZIONE

5 **Toy Story 3** (N) — PS3 | DISNEY | PIATTAFORME

EUROPA

1 **Red Dead Redemption** — PS3 | ROCKSTAR | AVVENTURA



Nel Vecchio Continente, intanto, si continua a sognare il Far West. Insieme a *Toy Story 3*, poi, si sono rifatti sotto pezzi grossi come *CoD* o *Tiger Woods*.

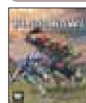
2 **Toy Story 3** (N) — PS3 | DISNEY | PIATTAFORME

3 **Mondiali FIFA Sudafrica 2010** — PS3 | EA SPORTS | SPORT

4 **Call od Duty Modern Warfare 2** — PS3 | ACTIVISION | SPARATUTTO

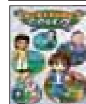
5 **Tiger Woods PGA Tour 11** (N) — PS3 | EA SPORTS | SPORT

SPORT



BLOOD BOWL
» KOCH MEDIA » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Sport tattico che fonde il fantasy di Warhammer con una variante iper-violenta del football americano. Sanguinoso. VOTO **78**



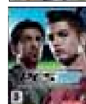
EVERYBODY'S GOLF 2
» SONY » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Partite di golf folli e ben realizzate che si adattano a meraviglia al tuo portatile. Provalo, non te ne pentirai. VOTO **88**



FIFA 10
» EA SPORTS » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Completo come sempre, con un gran numero di licenze a disposizione. Ma le opzioni sono meno dell'anno scorso... VOTO **90**



PRO EVOLUTION SOCCER 2010 — Prezzo budget
» KONAMI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

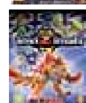
Una simulazione curata e molto divertente, ma con poche novità rispetto all'edizione 2009. Champions League a parte... VOTO **85**

PICCHIADURO



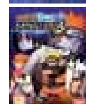
DISSIDIA: FINAL FANTASY
» SQUARE ENIX » € 34,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

I personaggi più famosi della serie *FF* si affrontano in duelli ricchi di segreti e dalle meccaniche estremamente originali. VOTO **83**



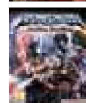
INVIZIMALS
» SONY » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un gioco molto originale, un esperimento di realtà aumentata in cui catturare e far evolvere animali invisibili. Li combatterai con la PSP Go Cam! VOTO **84**



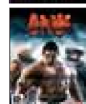
NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 3
» NAMCO BANDAI » € 39,90 » 1-4 GIOC. » ITALIANO » ETÀ: 12+

Cattura alla grande lo spirito del manga e piacerà ai fan, nonostante la mancanza di innovazione e le insipide fasi in 2D. VOTO **81**



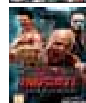
SOULCALIBUR BROKEN DESTINY
» NAMCO » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un picchiaduro tecnicamente superbo e dalla giocabilità eccezionale. Se ami il genere, non puoi perdertelo. VOTO **89**



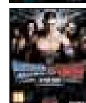
TEKKEN 6
» SONY » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un picchiaduro profondo, spettacolare e con oltre 40 lottatori. Manca la modalità Campagna presente invece su PS3. VOTO **94**



TNA IMPACT! CROSS THE LINE
» KOCH MEDIA » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

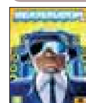
Un onesto omaggio al wrestling, divertente e ben realizzato, che purtroppo offre poche modalità e opzioni. Ti stancherà presto. VOTO **78**



WWE SMACKDOWN VS RAW 2010
» THQ » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

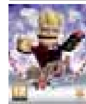
Online a parte, offre le medesime modalità della versione PS3. La grafica e i controlli, tuttavia, sono inferiori. VOTO **75**

VARI



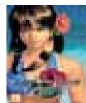
BEATERATOR — Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un software molto versatile che ti permetterà di creare musica con PSP ovunque e in ogni momento. VOTO **83**



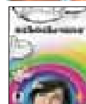
BUZZ! UN MONDO DI QUIZ
» SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Se ti piacciono i quiz e le serate in compagnia, fallo tuo senza esitazione. È il *Buzz!* più completo per PSP, giocabile anche online. VOTO **89**



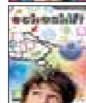
DEAD OR ALIVE PARADISE
» KOEI TECMO » € 39,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 16+

Una collezione di semplici minigiochi che fa leva sul fascino delle ragazze in bikini. Il divertimento, tuttavia, latita. VOTO **52**



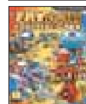
ECHOCHROME — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un puzzle game fresco e stravagante che ti terrà incollato allo schermo della PSP fino all'ultimo livello. Impossibile resistere. VOTO **87**



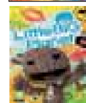
ECHOSHIFT — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un rompicapo divertente e originale, con enigmi da risolvere combinando le azioni del presente e quelle del passato. Consigliato. VOTO **81**



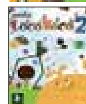
FAT PRINCESS
» SONY » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Un titolo originale ma ripetitivo. Combina azione e strategia, e dà il meglio di sé soprattutto in multiplayer. VOTO **86**



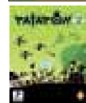
LITTLEBIGPLANET
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+

Divertente e fresco, esattamente come su PS3, con la possibilità di creare e condividere i livelli. Manca il multiplayer. VOTO **90**



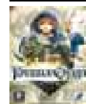
LOCOROCO 2
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+

Non stupisce come il primo, ma i controlli, lo stile e l'approccio fuori dagli schemi si confermano in tutta la loro creatività. VOTO **90**



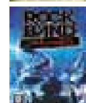
PATAPON 2 — Prezzo budget
» SONY » € 9,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+

Conserva il brillante mix di strategia e ritmo musicale del primo Patapon, ma aggiunge opzioni e modalità multiplayer. VOTO **91**



PUZZLE QUEST CHALLENGE OF THE WARLORDS — Prezzo budget
» VIRGIN PLAY » € 19,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Puzzle, strategia e GdR si mescolano in un titolo assai originale. Se cerchi qualcosa di insolito, *Puzzle Quest* fa per te. VOTO **88**



ROCK BAND UNPLUGGED
» EA » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+

Un eccellente gioco musicale. Offre quasi tutte le opzioni dei capitoli per PS3, ma senza il multiplayer e gli strumenti. VOTO **82**



THE EYE OF JUDGMENT LEGENDS
» SONY » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Uno strategico immediato e appagante, con oltre 300 carte e un multiplayer irresistibile. La Storia in singolo è poco curata. VOTO **80**

3 motivi per giocare a...
3 mini







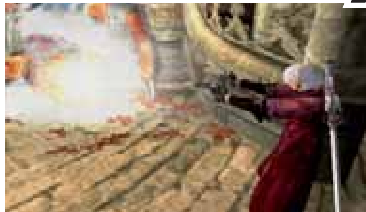
1. ARCHIBALD'S ADVENTURE. Grafica ispirata agli 8 bit, gadget di ogni genere, quasi 200 livelli zeppi di enigmi e progettati con cura maniacale. Un acquisto obbligato. Vai Arcibaldo!

2. FLY FU. Un fumetto animato, con un'estetica unica e con un protagonista d'eccezione: l'iperrealistica mosca McFly. È un picchiaduro semplice nelle meccaniche, ma indimenticabile.

3. REAPER. Un'avventura in 3D nel mitologico regno di Asgard, con personaggi splendidi e tocchi di classe niente male. Nonostante i controlli, piuttosto scomodi, è un gran mini.

3 motivi per (ri)giocare a...

Devil May Cry







1. IL PRIMO "STYLISH". Il caposcuola delle avventure stilose nasce dal genio di Hideki Kamiya. L'azione non era mai stata così spettacolare, fotogenica e... tamarra!

2. INCUBO GOTICO. L'ambientazione horror, il metallo delle spade e delle pistole, la pelle dell'impermeabile e alcuni dei demoni più disturbanti di sempre: il mix è insuperabile.

3. TI COMBO PER LE FESTE! I combattimenti sono frenetici e profondi, ma allo stesso tempo fluidissimi nonostante una telecamera poco con-

PS2

BLACK
» EA GAMES » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Il primo, grandioso sparatutto di Criterion, carico di sparatorie adrenaliniche ed effetti particellari da urlo.

VOTO **84**

BURNOUT 3: TAKEDOWN
» EA GAMES » € 10,99 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Tra Europa, Asia e Stati Uniti, ti lancerai in corse adrenaliniche spettacolari nei quali distruggere i tuoi avversari!

VOTO **90**

DJ HERO
» ACTIVISION » € 99,90 (CON DECK) » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Se il rock non ti va a genio e il tuo sogno è far ballare una pista affollata, hai trovato il gioco per te. Identico alla versione PS3.

VOTO **91**

DRAGON QUEST: L'ODISSEA DEL RE MALEDETTO — Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+

Un GdR avvincente come pochi, longevo e curatissimo. Non fatichiamo a usare la parola capolavoro.

VOTO **95**

GOD OF WAR II — Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Kratos torna in una nuova, mitica avventura che perfeziona sotto ogni aspetto la precedente. Tra i migliori titoli per PS2.

VOTO **97**

GRAN TURISMO 4 — Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Oltre 700 auto perfettamente riprodotte per un vero e proprio capolavoro. Il gioco di guida, come *PES* è IL gioco di calcio.

VOTO **94**

GRAND THEFT AUTO: TRILOGY
» ROCKSTAR » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Tre capolavori PS2 a un prezzo stracciato. Se non li hai mai giocati, questo pack diventa automaticamente un must.

VOTO **99**

IL PADRINO
» EA GAMES » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

A differenza del pessimo sequel per PS3, questo titolo è un'avventura pregevole, con musiche semplicemente splendide.

VOTO **87**

JAK AND DAXTER SFIDA SENZA CONFINI
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+

Dopo una lunga pausa, torna il dinamico duo di avventurieri in un titolo che ti porta ai confini dell'universo.

VOTO **88**

KINGDOM HEARTS II — Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+

GdR d'azione che mixa magia Disney ed esperienza Square. La sua accessibilità lo rende adatto davvero a tutti.

VOTO **93**

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 — Prezzo budget
» EIDOS » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Nell'oscuro regno di Nosgoth si intrecciano orrore, vendetta e odio in un'avventura degna di un romanzo.

VOTO **89**

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE
» KONAMI » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Snake saluta PS2 con un'avventura imperdibile che riesce a migliorare il gioco originale aggiungendo numerosi extra.

VOTO **96**

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 5
» BANDAI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Combattimenti ed esplorazione sono gli stessi del quarto episodio, ma con miglioramenti in ogni comparto.

VOTO **86**

OKAMI
» CAPCOM » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+

Un'avventura emozionante e innovativa a metà tra arte e videogioco. Un titolo semplicemente imperdibile.

VOTO **95**

PERSONA 4
» ATLUS » € 39 ,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 16+

La combinazione di simulatore sociale e Gioco di Ruolo a turni è perfetta. La trama è intrigante, ma in inglese.

VOTO **92**

PRO EVOLUTION SOCCER 2010
» KONAMI » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Su PS2 la sfida *PES-FIFA* non si è mai nemmeno giocata: il calcio Konami ha vinto a tavolino per abbandono dell'avversario.

VOTO **90**

PROJECT ZERO 3
» TECMO » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Armato di una macchina fotografica, dovrai affrontare terribili fantasmi. Lo stile è quello dei nuovi horror movie giapponesi.

VOTO **88**

RESIDENT EVIL 4 — Prezzo budget
» CAPCOM » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un horror d'azione sorprendente e indimenticabile. Per tecnica e giocabilità, è il capitolo migliore di tutta la serie.

VOTO **95**

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
» VIVENDI » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Una delle migliori avventure criminali, grazie alla sua varietà di situazioni, al comparto tecnico e alla splendida ambientazione.

VOTO **90**

SHADOW OF THE COLOSSUS — Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+

Un'originalissima avventura nella quale il tuo eroe dovrà localizzare dei giganteschi colossi e trovarne il punto debole.

VOTO **92**

SILENT HILL SHATTERED MEMORIES
» KONAMI » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un'avventura angosciante ma del tutto priva d'azione. Riprende l'ambientazione del primo *SH*, con meccaniche innovative..

VOTO **81**

SLY 2: LA BANDA DEI LADRI
» SONY » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+

Un platform di stampo classico ma di pregevole fattura, con scenari liberamente esplorabili e una giocabilità strabiliante.

VOTO **90**

TOCA RACE DRIVER 3
» CODEMASTERS » € 34,90 » 1 -8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

L'unico simulatore in grado di stare alla pari con sua maestà *Gran Turismo 4*. Per molti versi è addirittura migliore.

VOTO **94**

WWE SMACKDOWN! VS RAW 2010
» THQ » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

SvR 2010 ricrea alla perfezione il rutilante mondo della WWE e offre opzioni online e alcune piccole novità.

VOTO **80**

YAKUZA
» SEGA » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un'avventura di ottimo livello, con un trama adulta e personaggi e situazioni che non dimenticherai facilmente.

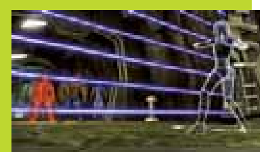
VOTO **90**

[IL GIUDIZIO UNIVERSALE]

Se vuoi proporre la tua classifica dei "+" per PS2, scrivi una e-mail a playgeneration@edmaster.it avente come oggetto "giudizio universale". Le più originali verranno pubblicate.

IL SUPEREROE - SUPER

Il connubio tra console e supereroi non è fatto di soli capolavori. A lungo, prima di *Arkham Asylum* e *Hulk*, ha regnato lo sconforto. Ma qual è stato il peggior titolo?



1. **I Fantastici 4 e Silver Surfer** — AZIONE | 2K GAMES | 2007
2. **Superman Returns** — AZIONE | EA GAMES | 2006
3. **Iron Man** — SPARATUTTO | SEGA | 2008
4. **Spiderman 3** — AZIONE | ACTIVISION | 2007
5. **Spawn: Armageddon** — AZIONE | NAMCO | 2003

IL PARASSITA + DISGUSTOSO

Cosa sarebbero i videogiochi senza vermoni alieni succhiacervello e letali virus creati in laboratorio? Ma soprattutto, cos'è quel blob verde che hai sulla testa?



1. **Headcrab** — HALF LIFE | VALVE | 2000
2. **Exocel** — COLD FEAR | UBISOFT | 2005
3. **Las Plagas** — RESIDENT EVIL 4 | CAPCOM | 2005
4. **Alien** — ALIENS VS PREDATOR: EXTINCTION | EA GAMES | 2003
5. **Lumache Succhiacervello** — FUTURAMA | SIERRA | 2003

IL CALCIATORE + SOPRAVVALUTATO

Ci sono giocatori che hanno fatto la storia di *PES*, grazie all'imprendibile velocità o al sinistro fulminante. Le loro controparti reali, invece, si limitavano a un'onesta carriera...



1. **Adriano Ribeiro Leite** — BRASILE | ATTACCANTE | PES 2009
2. **Patrick M'Boma** — CAMERUN | ATTACCANTE | PES 2
3. **Ali Daei** — ARABIA SAUDITA | ATTACCANTE | PES 4
4. **Mustapha Hadji** — MAROCCO | CENTROCAMPISTA | PES 6
5. **Saviola** — ARGENTINA | ATTACCANTE | PES 6



Enslaved sarà un'avventura nella quale dovrai combattere dei robot, superare pericolose zone di piattaforme e districare enigmi.

PS3 | NAMCO BANDAI | AZIONE/AVVENTURA | 8 OTTOBRE

Enslaved Odissey to the West

QUANDO **COOPERARE** FA LA DIFFERENZA TRA VIVERE E MORIRE...

Da diversi mesi stavamo tenendo d'occhio *Enslaved*, un titolo che ci è sembrato, almeno a giudicare dalle premesse, piuttosto interessante. La trama è ispirata all'antico romanzo cinese "Viaggio a Occidente" (fonte ispiratrice di "Dragon Ball", tra l'altro), ma è ambientata in un futuro apocalittico, in un mondo devastato dalla guerra e minacciato ora da un nuovo pericolo: gigantesche nave controllate da robot stanno catturando le persone per trasportarle in una misteriosa terra a ovest. In una di queste navi si trova Trip, una ragazza che riesce a familiarizzare velocemente con la tecnologia del vascello e a usarla per obbligare Monkey, un energumeno tutt'altro che socievole, a liberarla e a riportarla a casa: Trip infatti lega la sua vita a quella di Monkey con un dispositivo che, in caso di morte di uno dei due, uccide l'altro. Questo costringe i due ad aiutarsi in ogni situazione. Il personaggio che controllerai durante l'avventura, però, non è Trip, bensì Monkey. Sfruttando le sue doti atletiche dovrai superare zone pericolose, vincere combattimenti in mischia o sparando con uno speciale bastone o, nelle situazioni più disperate, fuggire su una sorta di skate volante. La storia promette un ritmo serrato, punteggiato da numerosi enigmi; inoltre, avrai la possibilità di potenziare Monkey e di migliorare il suo equipaggiamento.
E se tecnicamente il gioco non ci ha sorpreso, visto che l'Unreal Engine 3 (su cui è basato) inizia a mostrare la sua età, noi comunque restiamo curiosi di vedere il prodotto finito.

» PRIMA IMPRESSIONE: BUONA

Un'avventura dalle premesse interessanti, e con il potenziale di offrire un buon mix di generi. Le nostre perplessità sono legate, però, al ritmo di gioco e al comparto tecnico.



Il gioco è pieno di momenti incredibilmente divertenti, come quando guiderai questo skate volante sopra l'acqua (altro che "volopattino"...).

I due protagonisti, Trip e Monkey, vivranno una storia piena di pericoli ed enigmi che potranno superare solo unendo le loro capacità.



Monkey combatte usando un bastone che, all'occorrenza, può anche sparare per abbattere i robot più distanti. Inoltre, grazie a Trip, potrai anche migliorare le capacità del tuo alter-ego.



La varietà delle situazioni è garantita: ci saranno i classici enigmi da superare utilizzando delle leve, ma anche inseguimenti o Quick Time Event.

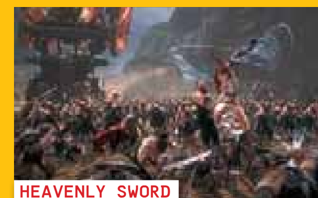
SOMIGLIA A...

Le linee di demarcazione che differenziano i vari generi stanno diventando sempre più sfumate, e un esempio di questa tendenza è proprio *Enslaved*. Non è un gioco facile da catalogare, visto che contiene elementi di piattaforme, enigmi, azione ed evoluzione del personaggio, ma è anche vero che su PS3 titoli al confine tra i vari generi non mancano, e alcuni sono veri e propri capolavori...



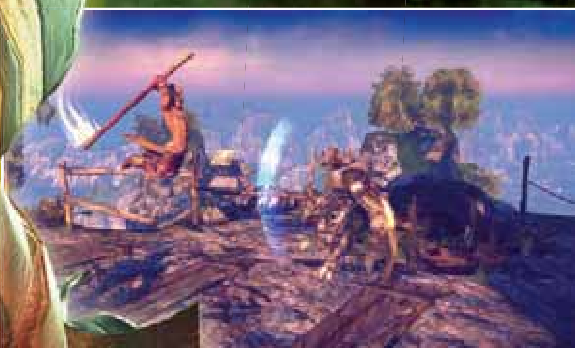
UNCHARTED 2

Opera maestra di Naughty Dog, è un geniale mix di generi (azione, piattaforme...) e offre anche una trama eccellente e un apparato tecnico favoloso.



HEAVENLY SWORD

Il design dei personaggi è molto simile a quello di *Enslaved*. Quest'ultimo, però, sfrutta un motore diverso, e non è stato prodotto con il sostegno di Sony.





***Enslaved* è un'avventura che promette una trama degna di un film e un interessante mix di generi.**

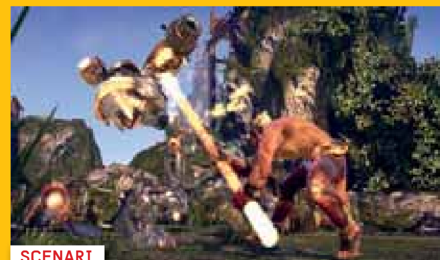
UN'ODISSEA (ANCHE) TECNICA

I creatori di *Enslaved*, Ninja Theory, sono gli stessi che ci lasciarono a bocca aperta con *Heavenly Sword* (da un punto di vista tecnico). Questi ragazzi, dopo aver preso coscienza dei loro errori e dopo oltre due anni di lavoro, hanno dimostrato di aver imparato molto, nonostante le difficoltà date dal dover lavorare su un motore, l'Unreal Engine 3, che inizia a mostrare la corda.



ANDY SERKIS

È l'attore di teatro che ha dato vita al Gollum della trilogia cinematografica di Peter Jackson e all'imperatore Bohan di *Heavenly Sword*, e ora è tornato per animare Monkey.



SCENARI

Il motore del gioco non è quello di *Heavenly Sword*, sviluppato sotto l'ala protettiva di Sony, ma è il "classico" (e un po' vecchiotto) Unreal Engine 3.



L'uscita di *Sengoku Basara* su PS3 ti trascinerà nel mezzo di battaglie campali nel Giappone feudale di un XVI secolo un po' fantasy.

PS3 | CAPCOM | AZIONE | 15 OTTOBRE

Sengoku Basara Samurai Heroes

AZIONE FRENETICA NEL GIAPPONE FEUDALE

Conosciuto in Europa come *Devil Kings*, la serie *Sengoku Basara* è la risposta di Capcom a *Dynasty Warriors* di Koei. Sebbene alle sue spalle ci siano già cinque precedenti episodi (per PS2, PSP, Wii e arcade), questa serie non ha mai avuto molto successo al di fuori del Giappone... ma *Samurai Heroes* potrebbe cambiare questa tendenza, la prima uscita per PS3 che giungerà in Italia a Ottobre. Fedele allo spirito della saga, *Sengoku Basara Samurai Heroes* ti coinvolgerà in battaglie campali in un Giappone feudale leggermente modificato da una componente fantasy (con magia, robot...). Potrai scegliere tra oltre dieci samurai e poi lanciarti in combattimenti nei quali fronteggerai ondate su ondate di nemici, con tanti di quei nemici da rendere i tasti del pad incandescenti. Ogni personaggio possiede poteri speciali e abilità uniche, ma sarai tu a scegliere quale arma utilizzare (ci saranno katane, lance, pistole, archi...). Man mano che avanzerai nel gioco dovrai prendere decisioni che avranno ripercussioni sulla trama (alleati che diventeranno nemici, per esempio), cosa che potrebbe in parte lenire il peggior difetto del genere: la monotonia. Le battaglie potranno essere affrontate insieme a un amico, in cooperativa a schermo condiviso. Durante le prime partite, *Sengoku Basara Samurai Heroes* ci ha favorevolmente colpiti: i combattimenti sono molto dinamici e molto più spettacolari che in *Dynasty Warriors* (e senza la tipica nebbia che avvolge questo genere di giochi). Il mese prossimo potremo decidere se confermare o smentire tale impressione.

» PRIMA IMPRESSIONE: MOLTO BUONA

Molto simile a *Dynasty Warriors*, ma potenziato dalle capacità della PS3 e reso più spettacolare e dinamico nei combattimenti. I fan del genere lo troveranno molto appetitoso.

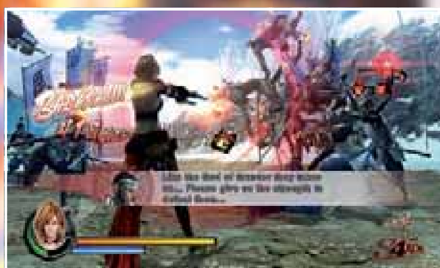
Graficamente *SBSH* sarà più spettacolare di qualunque *DW* per PS3.

Potrai combattere insieme a un amico offline su split screen... e ti divertirai di più.

Tokugawa Ieyasu in persona sarà uno dei dodici samurai che potrai controllare nel gioco.



Il gioco si compone di 35 livelli, e offre una certa varietà grazie alla possibilità di prendere decisioni che cambieranno il corso della trama.







Ogni personaggio ha il proprio stile di lotta e i propri poteri unici, ma potrà usare qualunque arma.

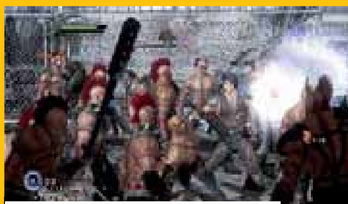
Senguku Basara Samurai Heroes **offre spettacolari combattimenti intensi contro orde di nemici che attaccheranno ad ondate di decine di opponenti alla volta.**

» SOMIGLIA A...



DYNASTY WARRIORS 6 EMPIRES

Anche se più veloce e spettacolare, la giocabilità è simile a quella di *DW* (tranne *Strikeforce*), ma più orientata alla cooperazione.



THE FIST OF THE NORTH STAR: RAGE

Un altro "picchiatutto" in arrivo, insieme a *Warriors: Legends of Troy*. Stessa formula, ma ambientazioni che potrebbero fare la differenza.

PSP | SEGA | AZIONE/GDR | IMMINENTE

Phantasy Star Portable 2

L'ATTESO **RITORNO** DI UN CLASSICO

Ambientato tre anni dopo gli eventi di *Phantasy Star Universe* e proseguendo sulle basi di *Phantasy Star Online* (dove, come avrai intuito dal titolo, la modalità online è la principale caratteristica), questo nuovo capitolo ti vedrà correre in aiuto degli abitanti del sistema Gurhal. Dopo aver creato il tuo protagonista attraverso un editor di ottima qualità, potrai lanciarti all'esplorazione di questo universo, magari in compagnia di altri tre amici, sia online che ad-hoc. Durante la partita, nella quale azione ed elementi ruolistici godranno della stessa importanza (con combattimenti adrenalinici e un'evoluzione del personaggio ramificata), l'esplorazione rappresenterà una componente essenziale del gioco. Grazie alle opzioni e alla durata, *Phantasy Star Portable 2* sarà uno dei giochi più grandi di PSP: circa 100 missioni da completare e oltre 2.000 armi e oggetti che ti aiuteranno a disfarti dei 170 tipi di nemici che troverai lungo il tuo cammino. Come se non bastasse, potrai anche giocare con i personaggi che hai usato nel primo capitolo... ma senza mantenere il livello che avevi raggiunto.

» SOMIGLIA A... PHANTASY STAR PORTABLE
» PRIMA IMPRESSIONE: MOLTO BUONA



I Combattimenti in tempo reale sono una delle maggiori attrattive del gioco, anche grazie all'enorme varietà di oggetti e armi utilizzabili.



L'editor del personaggio è variegato e completo: potrai facilmente creare il protagonista perfetto per i tuoi gusti.



La trama verrà narrata attraverso sequenze spettacolari, tutte narrate in inglese.



Il mondiale di rally arriva su PS3 con *WRC.* Le auto, i circuiti, i piloti sia del WRC che delle categorie inferiori, a tua disposizione.

PS3 | BLACK BEAN GAMES | GUIDA | 8 OTTOBRE

World Rally Championship

L'AUTENTICO **MONDIALE DI RALLY** ARRIVA SU PS3

Fino ad ora, mai abbiamo potuto giocare un titolo realmente "fedele" al Rally su PS3... ma le cose stanno per cambiare, grazie a Black Bean e al loro gioco dotato delle licenze ufficiali. Oltre alla licenza WRC, tutti i veicoli e i piloti delle tre categorie "minori" (S-WRC, P-WRC, J-WRC) saranno a tua disposizione per competere nei 78 tracciati disponibili, gareggiando in uno dei 55 eventi: 60 piloti e 18 auto che correranno in circa 550 km di piste... il tutto, ovviamente, nei 13 rally del campionato con le 5 fasi speciali Il realismo sembra assicurato grazie a un motore fisico che ti farà "sentire" la macchina sotto il volante del tuo tavolo e allo spettacolare algoritmo dei danni, il tutto degno di un vero e proprio simulatore. I piloti meno esperti non si spaventino, però, perché *WRC* offre un'ampia gamma di opzioni che faciliteranno la guida all'occorrenza, sia nelle modalità offline (carriera, campionato, gare contro 3 amici, accademia, modalità star o Cammino WRC, nella quale inizierai la tua carriera come principiante), sia in quelle online (con gare fino a 15 partecipanti. Noi non vediamo l'ora di giocarci.



» PRIMA IMPRESSIONE: MOLTO BUONA

Gli appassionati di rally finalmente potranno godere su PS3 di un gioco con tutte le licenze ufficiali, che offre un realismo di alto livello.



Potrai disporre di 18 veicoli realmente esistenti provenienti dalle quattro categorie ufficiali del mondiale di rally. Un vero peccato che al campionato partecipino solamente Peugeot e Ford...



Per vincere dovrai percorrere i tratti nel minor tempo possibile, battendo i tempi effettuati da tutti gli altri piloti.



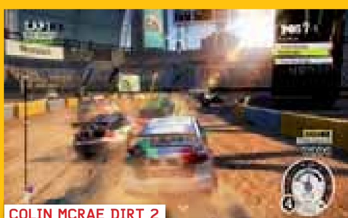




Ogni auto offrirà prestazioni e risposte uniche in fusione del circuito, della velocità, della trazione, dell'eventuale frenata...

Dopo 5 anni di attesa, i fan del rally potranno nuovamente sfruttare un gioco ufficiale del WRC: un simulatore che pone nel realismo la sua forza.

» SOMIGLIA A...



COLIN MCRAE DIRT 2

DIRT 2 è un ottimo gioco di rally, ma di stampo più arcade, nel quale puoi competere contro altre vetture.



SBK X

I creatori di *WRC*, Milestone, sanno già come sfruttare le licenze ufficiali per un gioco di corse, anche quando si tratta di due ruote.

PSP | GDR TATTICO | SEGA | IMMINENTE

Valkyria Chronicles 2

IL GRANDE GDR DIVENTA PORTATILE

Il primo *Valkyria Chronicles* è stato uno dei giochi di ruolo tattici più amati su PS3, e così SEGA ha deciso di creare un seguito per il portatile Sony. La trama riprende due anni dopo gli eventi del titolo originale: lo stato di Gallia affronta un esercito ribelle con intenzioni a dir poco misteriose. Tu assumerai il controllo di una squadra di 4 cadetti appena usciti dall'accademia e dovrai tenere a bada il nemico. Il gioco si divide in due parti ben distinte: da una parte ci sono i combattimenti a turni, mentre dall'altra c'è la gestione dei personaggi, il potenziamento e l'assegnazione dell'equipaggiamento. La squadra aumenterà la propria consistenza man mano che si prosegue nella storia, con l'arrivo di nuovi personaggi e mezzi, anche se il numero massimo di partecipanti alle battaglie non cambierà (dovrai quindi decidere chi combatte e chi no). Ogni personaggio ha le proprie peculiarità, che potranno renderlo più o meno adatto a determinate missioni. Tutto questo, aggiunto all'apparato grafico stilizzato e alla modalità multiplayer per 4 giocatori, rende *Valkyria Chronicles 2* un GDR tattico di grande impatto, per gli amanti del genere.

» SOMIGLIA A... VALKYRIA CHRONICLES
» PRIMA IMPRESSIONE: BUONA



Nelle fasi di combattimento, a turni, dovrai decidere le azioni dei vari personaggi e usare le loro capacità speciali.



Durante la gestione delle truppe, prima delle battaglie, potrai scegliere le unità da usare, l'equipaggiamento...



Leggere bene la mappa sarà fondamentale, per poterti muovere senza commettere errori tattici.

■ Quattro universi basati sulle serie a fumetti saranno i teatri di questa incredibile avventura d'azione.

PS3 | CAPCOM | AZIONE | 15 OTTOBRE

Spider-Man Dimensions

TI INTRAPPOLERÀ NELLA SUA RAGNATELA D'AZIONE

Il supereroe Marvel più conosciuto (e amato) nel mondo torna in un'avventura carica d'azione e di grande impatto, che promette di essere il progetto più ambizioso mai realizzato per il famoso arrampicamuri. La storia sarà a carico del famoso sceneggiatore di fumetti Dan Scott e sarà focalizzata su un artefatto conosciuto come la Tavola dell'Ordine del Caos. Questo oggetto, spezzato in quattro parti, ha provocato l'apparizione di altrettante realtà parallele. Ovviamente, toccherà a Spider-Man viggiare in ognuna di esse per recuperare i frammenti dell'artefatto. Ognuno di questi mondi paralleli sarà basato sugli innumerevoli universi Marvel nelle quali sono ambientate le avventure delle varie "versioni" del nostro eroe. Così giocherai nell'universo Amazing, dove Spider-Man sarà quello classico, in Noir, ambientato negli anni 30, in 2099, pieno di mega-corporazioni, e nell'ultimo universo basato sulla nuova linea di fumetti Ultimate (appunto). Ciascuna ambientazione sarà caratterizzata da combattimenti contro decine di nemici, e non mancheranno personaggi fondamentali come Kraven o Norman Osborn, che vestiranno i panni dei boss all'interno di spettacolari scontri di fine livello. L'apparato grafico sembra dabbero eccellente, sia a livello tecnico che per la cura nei dettagli. Da quello che abbiamo potuto vedere, quindi, i fan dei comics hanno parecchi motivi per gioire: la stagione dei "grandi giochi per grandi eroi", inaugurata a suo tempo da *Arkham Asylum*, continua a stupire...

» PRIMA IMPRESSIONE: ECCELLENTE

Dimensions promette ore di azione frenetica accompagnate dal carisma che da sempre caratterizza l'Uomo-Ragno. Il tutto in quattro differenti universi.

■ Non mancheranno i combattimenti con grandi nemici quali Kraven o Goblin (nella sua versione noir).

■ Il gioco sarà molto fedele ai fumetti è avrà tantissimi extra per gli appassionati.


In ognuna delle quattro ambientazioni (Amazing, Noir, 2099 e Ultimate) ci saranno elementi predominanti. Nel caso di Noir, questo elemento è la furtività.

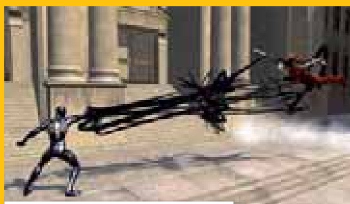





I combattimenti saranno spettacolari e, naturalmente, potrai usare i lancia ragnatele, oltre a suonarle di santa ragione.

***Spider-Man Dimensions* punta a una trama ben realizzata e fedele alle serie a fumetti, che si sviluppa attraverso una serie di combattimenti altamente spettacolari.**

» SOMIGLIA A...


SPIDER-MAN WEB OF SHADOWS

L'Uomo-Ragno è protagonista di un sandbox piuttosto monotono. Per fortuna questo nuovo titolo non sembra avere lo stesso difetto.


BATMAN ARKHAM ASYLUM

Avventura dotata di un'ambientazione e un apparato grafico grandioso, che combina azione ed enigmi in maniera magistrale.

PS3 | ACTIVISION | MUSICALE | IMMINENTE

Guitar Hero Warriors of Rock

UN'**AVVENTURA** A RITMO DI ROCK

Activision sta per far uscire il sesto capitolo della serie *Guitar Hero*, nel quale ci saranno notevoli cambiamenti e novità. La base del gioco sarà identica a quella della precedente uscita, quindi potrai utilizzare qualunque combinazione di strumenti, entrando o uscendo da una canzone in qualunque momento. La selezione musicale si espande però a 90 licenze di brani appartenenti a gruppi come Anthrax, Slipknot o Kiss, o anche a gruppi meno "heavy" come Dire Straits o Muse. La novità principale sarà però sarà la modalità Storia, la cui trama ti vedrà coinvolto in una guerra tra le divinità del rock e il Male: il tuo scopo sarà quello di sconfiggere le creature malvage con la tua chitarra e formare un esercito nel quale ogni membro contribuirà con un potere specifico (come portare il limite del moltiplicatore a x6). Ci saranno anche nuove modalità online e la grafica sarà molto simile a quanto visto in precedenza. Sarà sufficiente ad attirare l'attenzione dei fan della serie, oppure giocheremo tutti *Rock Band 3*? Lo sapremo presto.

» SOMIGLIA A... **GUITAR HERO 5**
» PRIMA IMPRESSIONE: **MOLTO BUONA**


Warriors of Rock offre sostanziali cambiamenti nel sistema di gioco insieme a una vasta scelta sonora, anche se non sarà tutto heavy metal.


La modalità Storia ti vedrà impegnato a creare un esercito per combattere il male...



Insieme al gioco verrà venduto un nuovo modello di chitarra. Non ci sarà nulla di nuovo, tecnicamente, ma è sicuramente più bella...

Play generation

Reg. Trib. CS n° 624
Anno V - N° 10 (58) - Ottobre 2010 - Periodicità mensile
Codice ISSN: 1827-6105
playgeneration@edmaster.it

Direttore Editoriale: Massimo Sesti
Direttore Responsabile: Massimo Sesti
Responsabile Editoriale: Alessandro Apreda
Editor: Alessandro De Vita
Coordinamento Redazionale: Marianna Cecere
Consulenza Redazionale: Ivan Fulco
Redazione: Stefano F. Brocchieri, Massimiliano Braile, Antonio Pizzo
Collaboratori: Vincenzo Aversa, Leonardo Fedi, Massimiliano Marino, Marco Ravetto

Realizzazione grafica: Cromatika S.r.l.
Art Director: Mario Veltri
Responsabile grafico di progetto: Nunzio Saladini
Responsabile Area Tecnica: Giancarlo Sicilia
Impaginazione elettronica: Elio Monaco,

Pubblicità: Master Advertising S.r.l - Via F. Filzi, 27
20124 - Milano
Tel. 02 83121211 - Fax 02 83121207
e-mail: advertising@edmaster.it

Editore: Edizioni Master S.p.A.
Sede di Milano: Via C. Correnti, 1 - 20123 Milano.
Tel. 199.50.50.51* - Fax 199.50.00.05*
Sede di Rende: C.da Lecco, Zona Industriale
87036 Rende (CS)
Presidente e Amministratore Delegato: Massimo Sesti
Direttore Generale: Massimo Rizzo

Abbonamento 1 anno: 11 numeri (rivista + allegati) € 27,10 invece di € 32,89
Abbonamento 2 anni: 22 numeri (rivista + allegati) € 59,90 invece di € 65,78.
Offerta valida per il territorio nazionale fino al: 30/11/2010

Arretrati: Costo arretrati (a copia): il doppio del prezzo di copertina + € 5,32 per contributo spese di spedizione (corriere espresso). Prima di inviare i pagamenti, verificare la disponibilità delle copie arretrate al numero 199.50.50.51*. La richiesta contenente i Vs. dati anagrafici e il nome della rivista dovrà essere inviata via fax al num. 199.50.00.05*, oppure via posta a EDIZIONI MASTER S.p.A. Via C. Correnti, 1 - 20123 Milano, dopo avere effettuato il pagamento, secondo le modalità di seguito elencate:
- Bonifico bancario intestato a EDIZIONI MASTER S.p.A. c/o Banca BCC MedioCrati S.C.aR.L. **IBAN:** IT85Q0706280881000000012000 (inviare copia della distinta insieme alla richiesta)
- Versamento su cc/post. n. 16821878 intestato a EDIZIONI MASTER S.p.A. (inviare copia della distinta insieme alla richiesta)
- Assegno bancario non trasferibile intestato a EDIZIONI MASTER S.p.A. (allegato in busta chiusa)
- carta di credito, circuito Visa, Cartasi, o Eurocard/Mastercard (inviando la Vs. autorizzazione, il numero di carta di credito, la data di scadenza, l'intestatario della carta e il codice CVV2, cioè le ultime 3 cifre del codice numerico riportato sul retro della carta).

SERVIZIO CLIENTI
199.50.50.51* dal lunedì al venerdì 9.00 – 13.00 / 14.00 - 18.00
199.50.00.05* sempre in funzione
@ servizioclienti@edmaster.it
*Costo massimo della telefonata 0,118 € + iva a minuto di conversazione, da rete fissa, indipendentemente dalla distanza. Da rete mobile costo dipendente dall'operatore utilizzato.

Stampa rivista + allegato: Arti Grafiche Boccia S.p.A. Via Tiberio Claudio Felice N° 7 - Salerno (SA)
Distributore: Parrini & C. S.p.A. - Via di Santa Cornelia, 9 00060 Formello (Rm)



Rispettare l'uomo e l'ambiente in cui esso vive e lavora è una parte di tutto ciò che facciamo e di ogni decisione che prendiamo per assicurare che le nostre operazioni siano basate sul continuo miglioramento delle performance ambientali e sulla prevenzione dell'inquinamento.
Certificato UNI EN ISO 14001 • N. 9191. EMAS

Finito di stampare: Settembre 2010



EDIZIONI MASTER
axel springer



Certificato n° 6.648 del 01/12/2009

È NEL PROSSIMO NUMERO...

IN EDICOLA IL 15 OTTOBRE

REPORTAGE
LO SPARATUTTO DELL'ANNO

Soldato, la tua missione non sarà facile: dovrai infiltrarti nella base nemica e scoprire tutto il possibile sullo sparatutto più atteso. Il fallimento non è contemplato. Appuntamento con un dossier completo tra un mese.

NB: I contenuti annunciati potrebbero subire delle variazioni.

REPORTAGE
L'ORRORE PROSSIMO VENTURO

Nei prossimi mesi su PS3 si riverseranno diversi titoli horror di grande interesse. Inevitabile, quindi, lo specialone totale globale sulle nostre pagine. Solo per stomaci forti!



SPECIALE
TUTTO SU FALLOUT NEW VEGAS

Uno dei Giochi di Ruolo di maggior successo per PS3 si prepara a ricevere un sequel che rischia seriamente di surclassarlo sotto tutti gli aspetti. E la redazione ha visitato gli studi degli sviluppatori apposta per provarlo. Dettagli e prime impressioni sul prossimo numero.



NEWS
TOKYO GAME SHOW 2010

Direttamente dal Paese del Sol Levante, tutto quello che non puoi fare a meno di sapere su titoli come *MGS Rising, Final Fantasy Versus XIII, Yakuza PSP, The Last Guardian, Ni no Kuni, Tokyo Wild*... e altre follie giapponesi!



Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)